



スーパーファミコン®

SHVC-AWJJ-JPN



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

遊び方

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー-5 対応

じっきょう
実況
ワールドサッカー2
FIGHTING ELEVEN™
ファイティング イレブン



© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN™
and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO., LTD.

KONAMI®

このたびはコナミの「実況 ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。



けい 告 警 告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

「実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN」は弊社(コナミ)が独自に開発したオリジナル商品であり著作権、工業所有権、その他の諸権利はコナミ株式会社が所有しております。

「実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN」is an original game developed by KONAMI CO.,LTD. KONAMI CO.,LTD. reserved all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

FIGHTING ELEVEN 11

CONTENTS

<small>じっきよう</small> 実況ワールドサッカー2の	<small>とくちょう</small> 特徴	2
コントローラの	<small>せつぞくほうほう</small> 接続方法	3
コントローラ	<small>はやみひょう</small> 早見表	4
ゲームのはじめかた		8
ゲーム	<small>せってい</small> 設定	10
試合	<small>しあいかいし</small> 開始	12
ゲームのルールと	<small>しょきせってい</small> 初期設定	13
エディット画面での	<small>がめん</small> 設定	14
プレイヤーの	<small>こうげきそうさ</small> 攻撃操作	26
プレイヤーの	<small>しゅびそうさ</small> 守備操作	29
ゴールキーパーの	<small>そうさ</small> 操作	30
その他の	<small>た</small> 操作	31
シナリオ		32
P.K.		34
トレーニング		36
オプション		38
セーブ、データロード		40
ルール		41
出場	<small>しゅつじょう</small> チーム紹介	42
電池交換	<small>でんちこうかんきてい</small> 規定	45

じっきょう 実況 ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN™ ファイティング イレブン

じっきょう 実況ワールドサッカー2の^{とくちょう}特徴

じっしやと こ せんしゆ うご しよしんしゃ たの
実写取り込みによるリアルな選手の動き！初心者でも楽しくプレイ
できるシンプルな^{せってい}設定！！TV^{かんせん}観戦さながらの^{りんじょうかん}臨場感あふれるRSシ
ステムを採用！！よりエキサイティングにパワーアップされた「^{じっきょう}実況
ワールドサッカー2 ^{ファイティング イレブン}FIGHTING ELEVEN」をお楽しみください。



レスポンス サウンド システム RESPONSE SOUND SYSTEMとは

波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の
実況中継を完全に実現させたコナミオリジナル
サウンドシステムです。

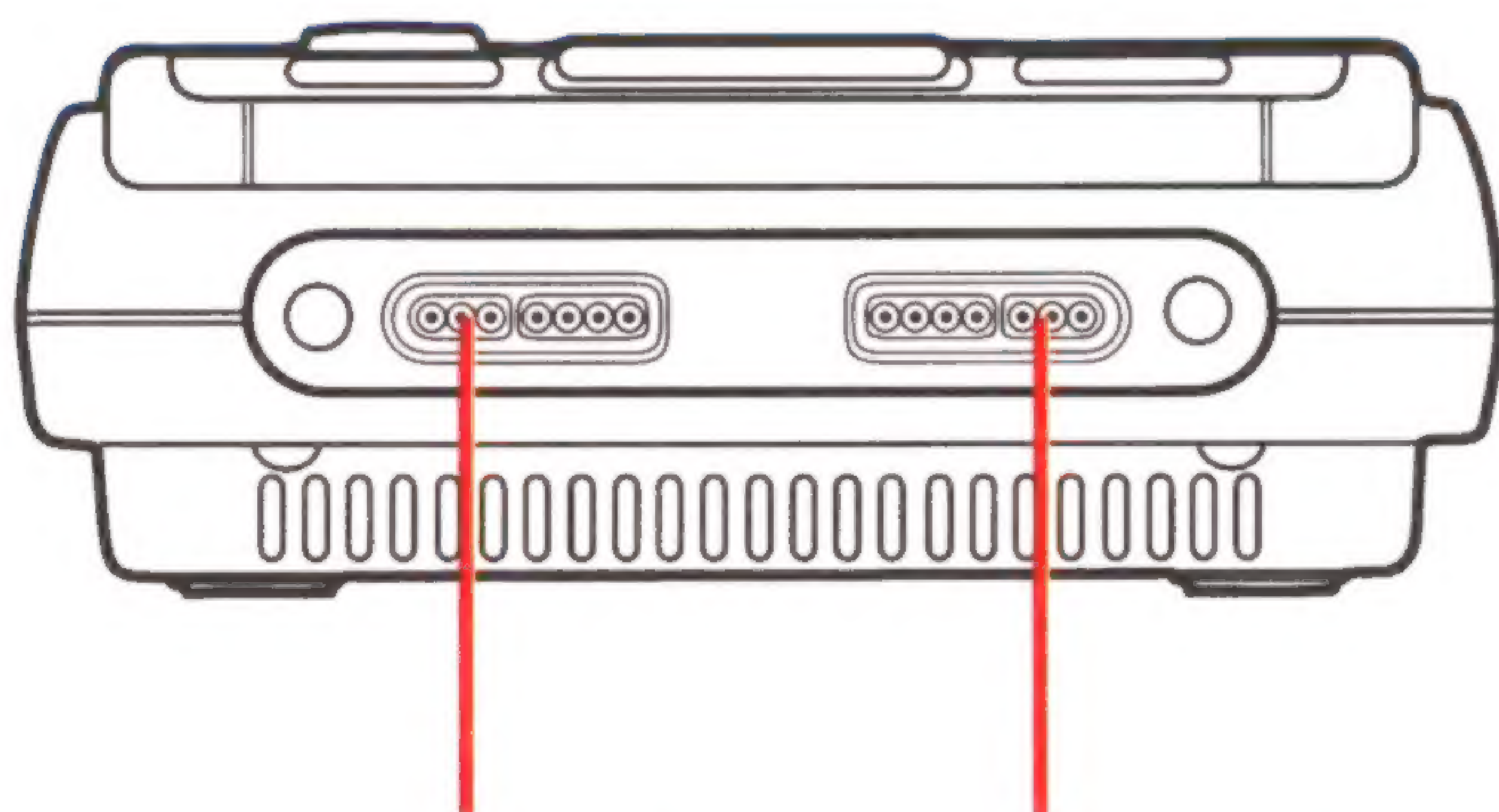
コントローラの接続方法

スーパーファミコン本体にコントローラを接続してプレイを楽しみます。本体の電源がOFFになっていることを確認した後、正しい接続方法で使用してください。

▶ 1～2人で遊ぶときは
1Pコントローラをコントローラコネクタ1に2Pコントローラをコントローラコネクタ2に接続してください。

▶ 3人以上で遊ぶときはマルチタップを接続してください。
1. 1Pコントローラをコントローラコネクタ1に、市販のスーパーファミコン専用マルチタップをコントローラコネクタ2に接続してください。
2. 接続されたマルチタップのコネクタ2～4の順番に人数分のコントローラを接続してください。

スーパーファミコン本体（前面図）



コントローラコネクタ1 コントローラコネクタ2

◆ 「実況ワールドサッカー2 FIGHTING ELEVEN」にはマルチタップは付属していません。市販のスーパーファミコン専用マルチタップをお買い求めください。

こうげきそうさ

攻撃操作(ボールをもっているとき)

▶ L ボタン → 作戦

- L ボタンを押すと作戦を実行!!

もう一度押すと作戦を中止。

複数の作戦設定時には L ボタン + A、B、X、Y ボタン
で実行。

▶ + ボタン → 移動、方向

- プレイヤーの移動
- ボールの方向を決める。
- ボールをカーブさせる
- フリーキック、コーナーキック、
ゴールキックの方向を決める。

▶ SELECT ボタン

- ボールがコートの外へ出たとき
エディット画面へ。

▶ START ボタン

- 一時停止
- リプレイのキャンセル。
- 試合中、リプレイが見れます。

▶ R ボタン→カーソルチェンジ

- R ボタン + A、B ボタンでスループス。

▶ Y ボタン→ダッシュ

- ダッシュ中、**+** ボタン^{ぎゃくほうこう}逆方向で切り返し。
- Y ボタン^{れんだ}連打でフェイント!
フェイント中、**+** ボタン^{ほうこうてんかん}ですばやい方向転換。
- Y + B ボタンでワンツープス!

▶ X ボタン→シュート

▶ A ボタン→ロングパス →センタリング →スライディング →スローイング

- ^お押している長さにより^{ひきより}飛距離が^{ちょうせい}調整できる! (長く^{なが}押すほどよく飛びます。)
- +** ボタンを押さずに^おA ボタンで高いリフティング。^おA ボタンを押し続けると連続でリフティング。

▶ B ボタン→パス

- +** ボタンを押さずに^おB ボタンでリフティング。^おB ボタンを押し続けると連続でリフティング。

しゅびそうさ

守備操作(ボールをもっていないとき)

L ボタン → 作戦

- L ボタンを押すと作戦を実行!!

もう一度押すと作戦を中止。

複数の作戦設定時には L ボタン + A、B、X、Y ボタン
で実行。

+ ボタン → 移動、方向

- プレイヤーの移動
- ゴールキックの方向を決める。

SELECT ボタン

- ボールがコートの外へ出たとき
エディット画面へ。

START ボタン

- 一時停止
- リプレイのキャンセル。
- 試合中、リプレイが見れます。

R ボタン→カーソルチェンジ

- ^{せんしゅ}選手カーソルのチェンジ。
- ^お押しっぱなしで^{せんしゅ}選手カーソルの^{こてい}固定。

Y ボタン→ダッシュ

- ^{かいつづ}2回続けてすばやく^お押すと、すぐにトップスピード。

X ボタン→クリア

- ^X+^Aボタンでショルダーチャージができます。

A ボタン→スライディング

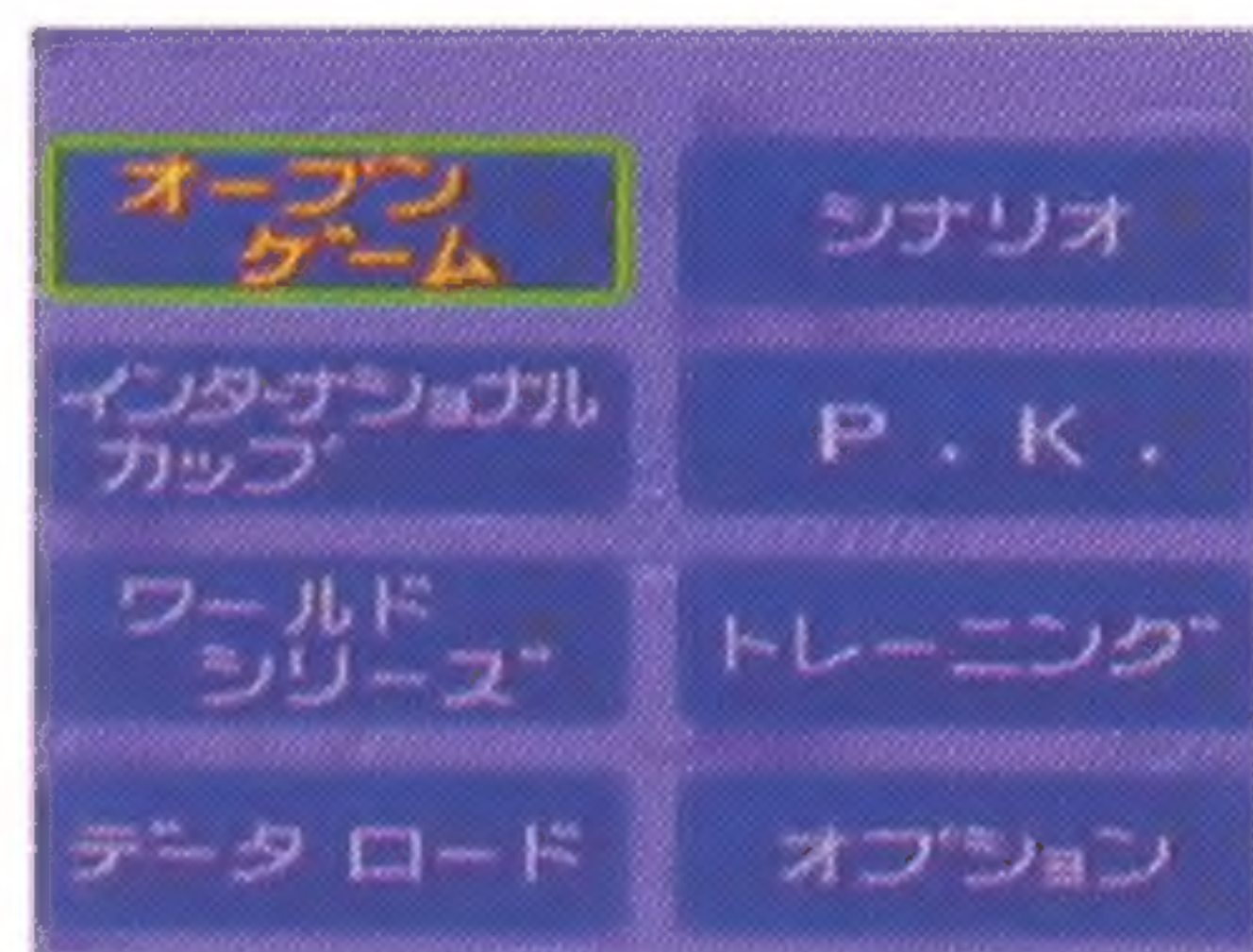
- ⁺ボタンの^{ほうこう}方向にスライディング。

B ボタン→チャージ

- 1 スーパーファミコンにカセットを正しくセッ
ツし、電源スイッチを入れます。タイト
ル画面、ゲームデモが表示されます。
STARTボタンを押すと、ゲームモード
選択画面にかわります。



- 2 ゲームモード選択画面で各モードを十字ボタ
ンで選択。Aボタンで決定します。



●ゲームモードの説明●

このゲームには8つのモードがあります。

オープンゲーム (1~4P)

P.10

オープンゲーム、ミニリーグ、ミニトーナメントでサッカーゲーム
が楽しめます。

オープンゲーム……1試合のみのサッカーゲーム

ミニリーグ……最大6チームを登録。総当たり戦で優勝を目指
します。

ミニトーナメント…最大8チームを登録。勝ち抜き戦で優勝を目指
します。

インターナショナルカップ (1~4P)

P.12

●プレイするチームを選びます。

●それぞれの対戦表が確認できます。

地区予選リーグ、予選リーグ、決勝トーナメントを戦い、インター
ナショナルカップの栄冠を目指します。

地区予選リーグ …36チームが12ブロックにわかれ、総当たり戦
をおこないます。各ブロックの上位2チームが予
選リーグに進めます。



予選リーグ……………24チームが6ブロックにわかれ、総当たり戦をおこないます。各ブロックの上位2チームが決勝トーナメントに進めます。

決勝トーナメント…16チームで勝ち抜き戦をおこない、優勝を目指します。

ワールドシリーズ (1～4P)

- プレイするチームを選びます。
- 本日の試合表が確認できます。

P.12

36チームの総当たり戦でファーストステージ、セカンドステージ(合計70試合)を戦いワールドシリーズの制覇を目指します。

データロード

P.40

ミニリーグ、ミニトーナメント、インターナショナルカップ、ワールドシリーズのセーブされた試合ファイルをロードします。

シナリオ (1～4P)

P.32

12種類のシナリオのなかから選び、与えられた条件で試合を戦います。その試合に勝つことでクリアになります。

P.K. (1～4P)

P.34

P.K.戦がプレイできます。

トレーニング (1P専用)

P.36

トレーニングモードで基本的操作を練習します。
チャレンジモードでタイムアタックをします。

オプション

P.38

ゲームの設定、難度が設定できます。

ゲームを始める前にプレイヤー数、チーム、スタジアムの設定を行います。

プレイヤー設定

対戦相手、プレイする人数を設定します。

- 1 **+** ボタン **↑↓←→** で選択します。
- 2 **A** ボタンで次の設定画面へ、
B ボタンでゲームモード画面へもどります。



チームセレクト

プレイする国を選びます。

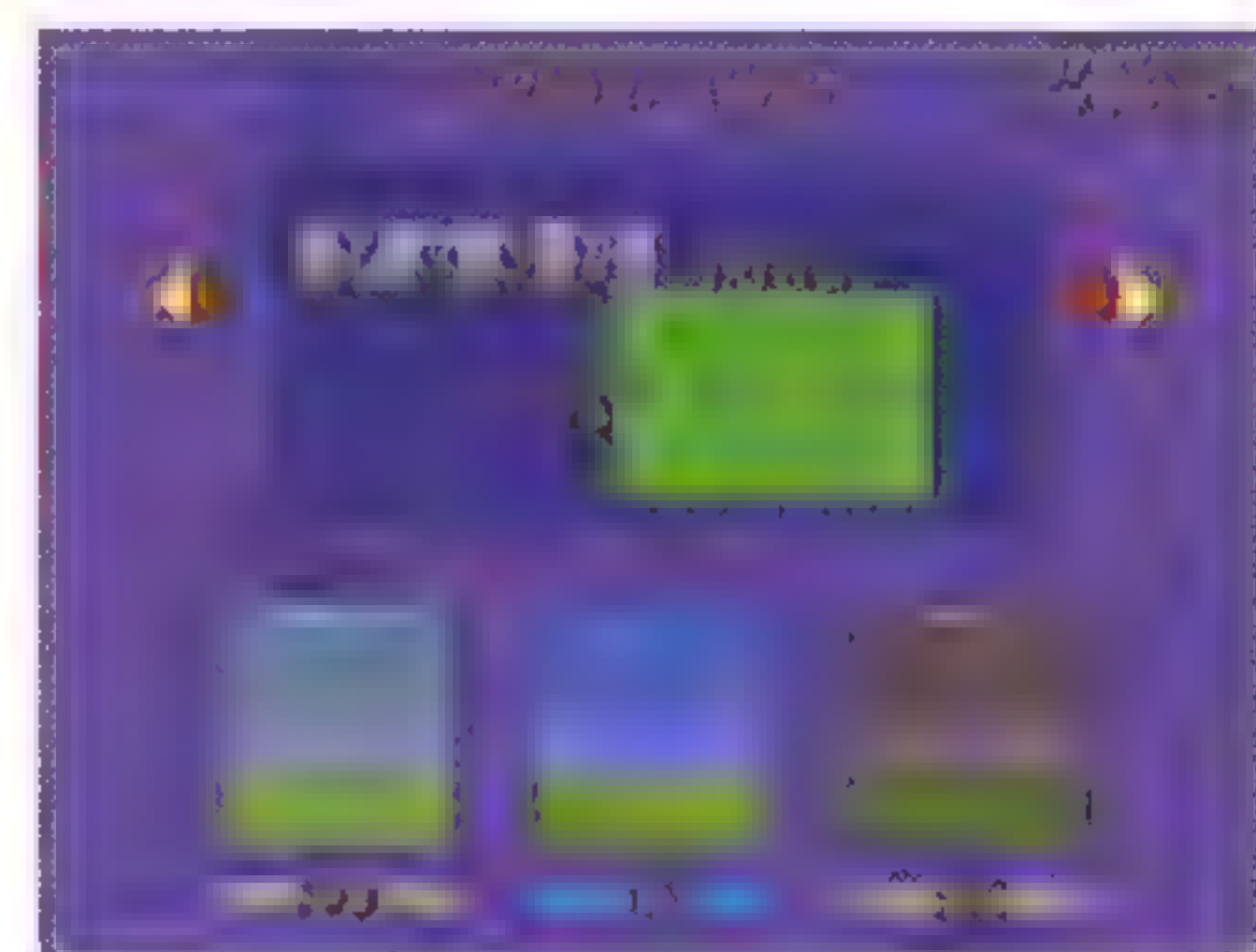
- 1 **L**、**R** ボタンで地域を選択。**L**、**R** ボタンを押すごとにヨーロッパ1 **←→** ヨーロッパ2 **←→** ヨーロッパ3 **←→** アジア **←→** 北、中米、アフリカ **←→** 南アメリカの順に表示されます。
- 2 **+** ボタン **↑↓←→** で国を選択します。
- 3 **A** ボタンで次の設定画面へ、
B ボタンで1つ前の設定画面へもどります。



スタジアムセレクト

スタジアム、天候を選びます。(オープンゲームのみ)

- 1 **L**、**R**、**+** ボタンでスタジアムを選択します。**+** ボタン **↓** で天候選択にかわります。
- 2 **+** ボタン **←→** で天候を選択します。
- 3 **A** ボタンで次の設定画面へ、
B ボタンで1つ前の設定画面へもどります。

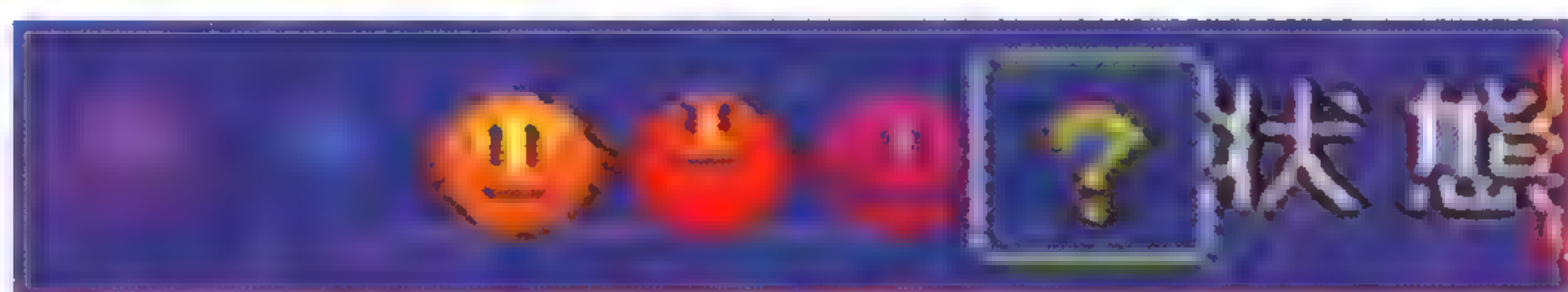


ハンディキャップ

選手の状態、人数、キーパーレベルを設定し、ハンディキャップをつけます。(オープンゲームのみ)

◆ プレイヤーの状態を設定します。

① **+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ で状態の選択をします。



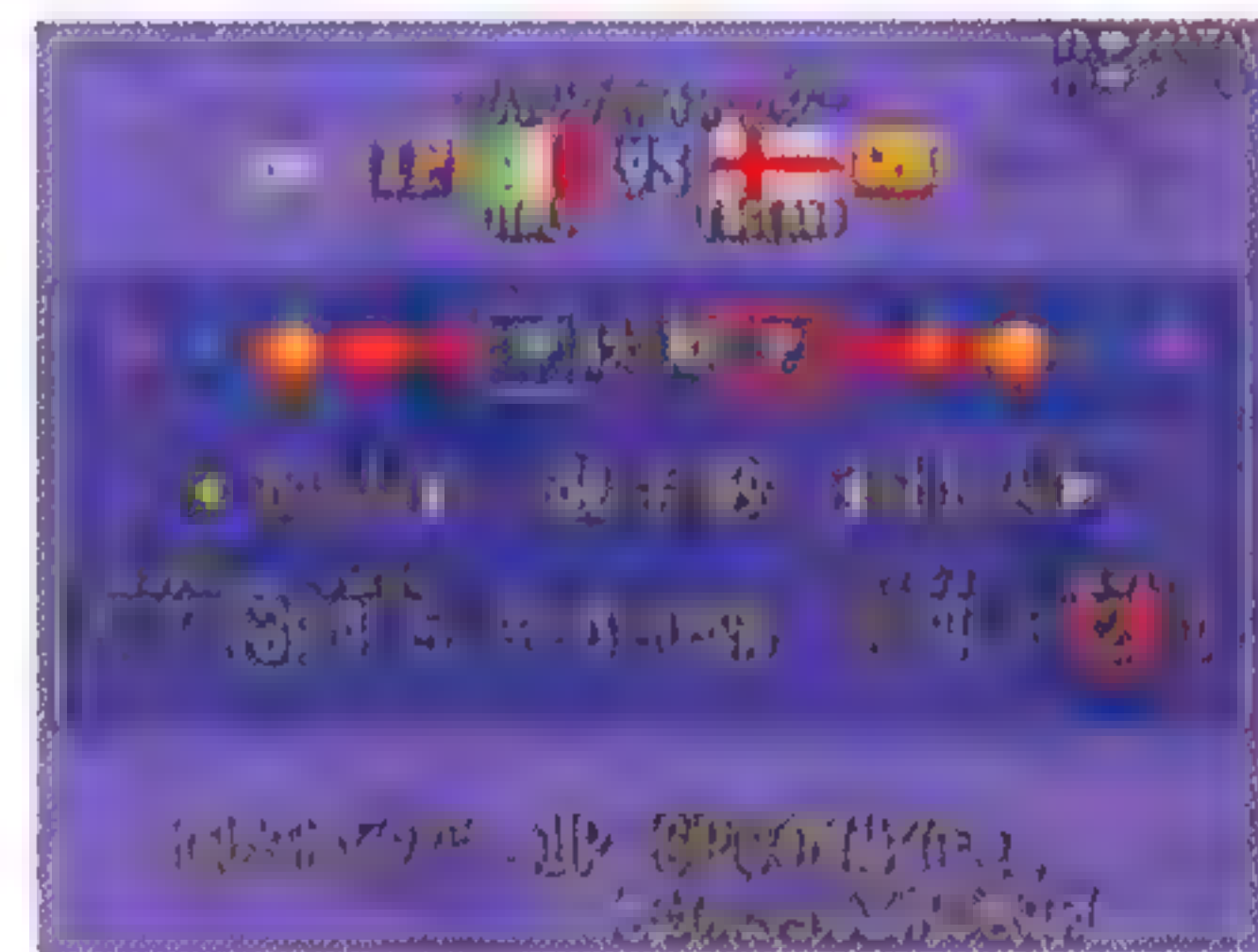
ふちょう ← ← ← ← ← こうちょう ランダム
不調 好調

② **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ で次の設定へカーソルが移動します。

◆ プレイヤーの人数を設定します。

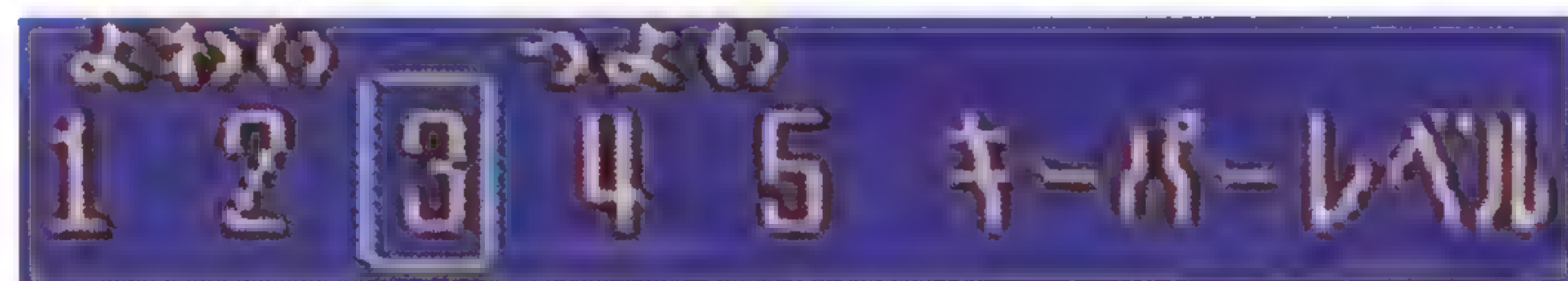
① **+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ でプレイヤー人数(11~7人)を設定。

② **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ で次の設定へカーソルが移動します。



◆ キーパーのレベルを設定します。

① **+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ でレベルを設定します。



② **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ で次の設定へカーソルが移動します。

★ 1P VS CPUでゲームをするときはSELECTボタンでCPU(コンピュータ)側の設定も行えます。

③ **A** ボタンで試合開始&エディット画面へ。

B ボタンで1つ前の設定画面へもどります。

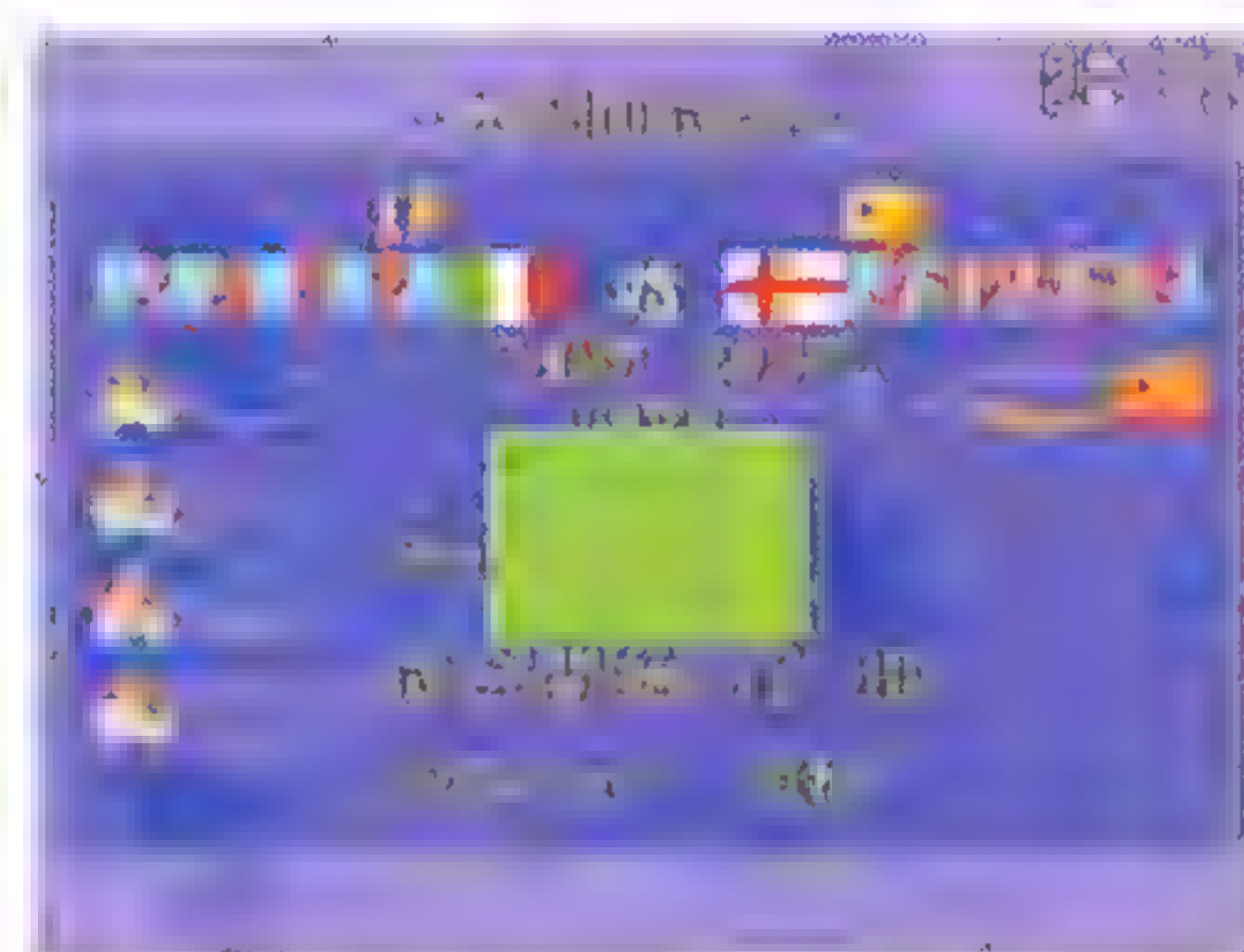
- ① 試合開始&エディット画面で試合開始を選び、**A** ボタンで試合がはじまります。

★試合をはじめる前にエディット設定ができます。設定をしなければ初期設定でゲームがはじまります。



- ② ゲーム設定が確認されます。
A ボタンで試合開始。
B ボタンで前の画面へもどります。

★この画面でそれぞれの選手カーソルのタイプが表示されます。



- ③ コイントス画面でコインの表、裏を選択します。コイントスに勝てばボールコート、どちらかが選べます。



〈ゲーム画面の説明〉



ゲームのルールとエディット画面の初期設定を説明します。

- ◆試合はサッカーの基本的なルールに基づいて、行われます。
- ◆試合中にSELECTボタンを押すと得点の下にGマークが表示されます。
- ボールがラインアウトしたときにエディット画面に入ります。
- ◆試合中の選手交代はキーパーを含む4人までできます。但し、レッドカードで退場した選手の補充はできません。
- ◆ファールは相手チームにフリーキックが与えられます。
- ◆ゴールエリア内でのファールは相手チームにペナルティキックが与えられます。
- ◆悪質なファール(後ろからのスライディングなど)に対し警告が与えられます。
- イエローカード→同試合中に2枚でレッドカード。
累積3枚で次の試合出場停止。
- レッドカード→退場と次の試合出場停止。
- オープンゲームには出場停止のルールがありません。

初期設定 (エディットで何も設定しない場合)

メンバーセレクト

フォーメーション

作戦

マーク

キーコンフィグ

カーソルチェンジ

ユニフォーム

パラメーター

各チームの初期設定。

各チームの初期設定。

作戦数→4

作戦表示→内容表示

Ⓐ ボタン→作戦なし Ⓑ ボタン→作戦なし

ⓧ ボタン→作戦なし Ⓨ ボタン→作戦なし

なし

通常操作、キーパーはオート

タイプ A

エリア A

カーソルチェンジ→オート

各チームの初期設定。

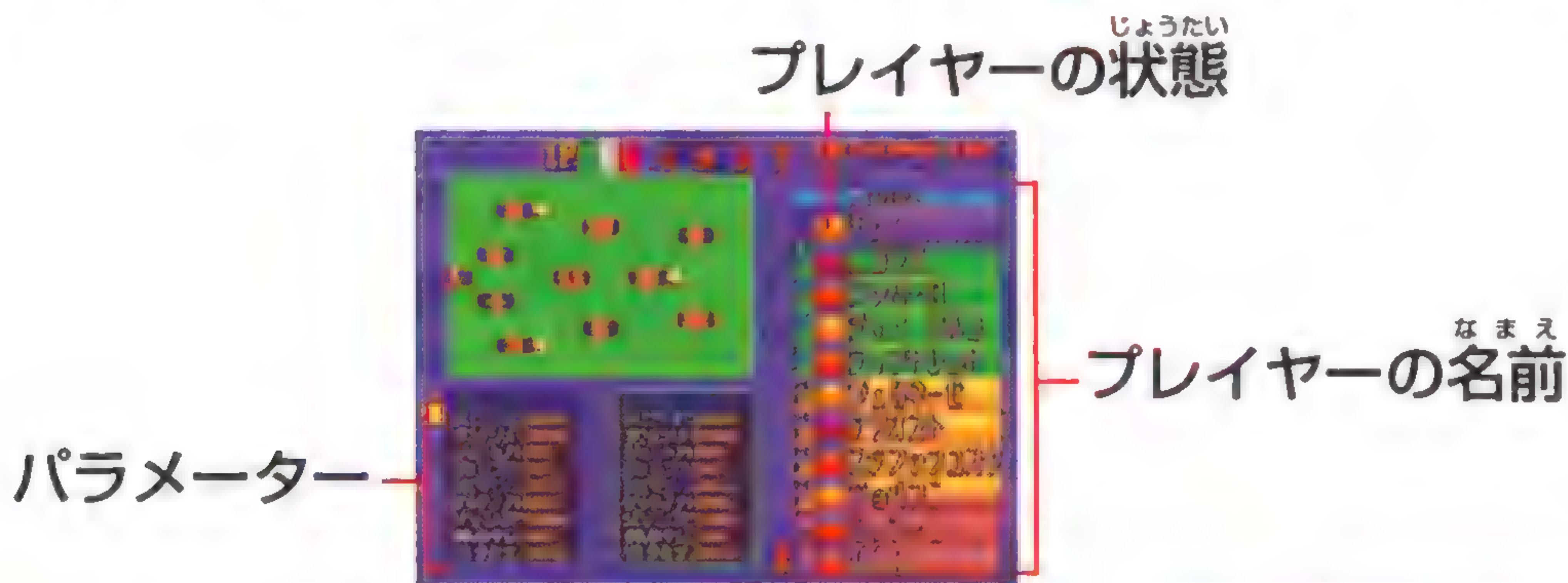
各チームの初期設定。

試合の前にエディット設定がおこなえます。2P対戦プレイ時は1P、2Pが項目をAボタンで選び、1P、2Pの順に設定します。

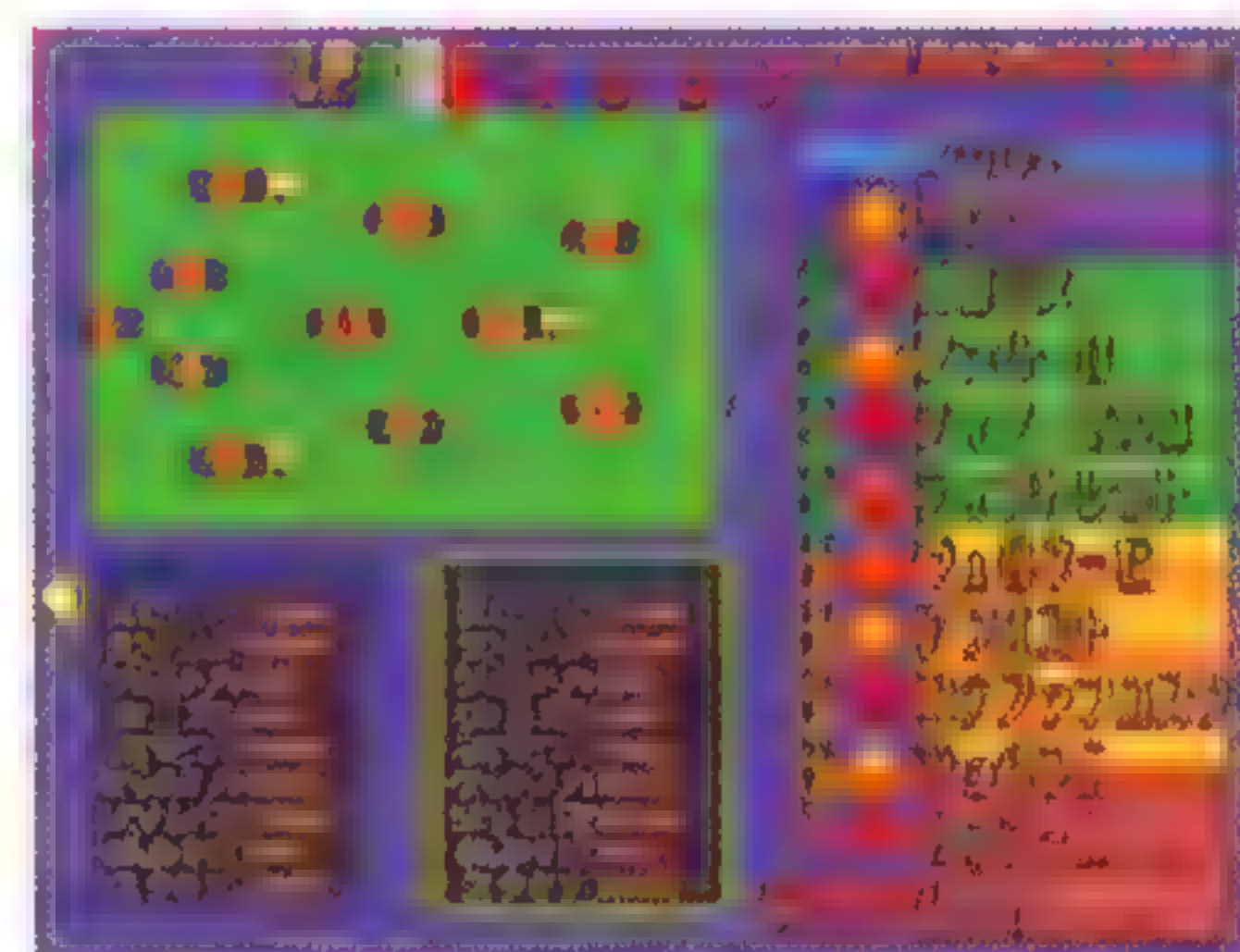
メンバーチェンジ

試合に出るメンバーを選びます。

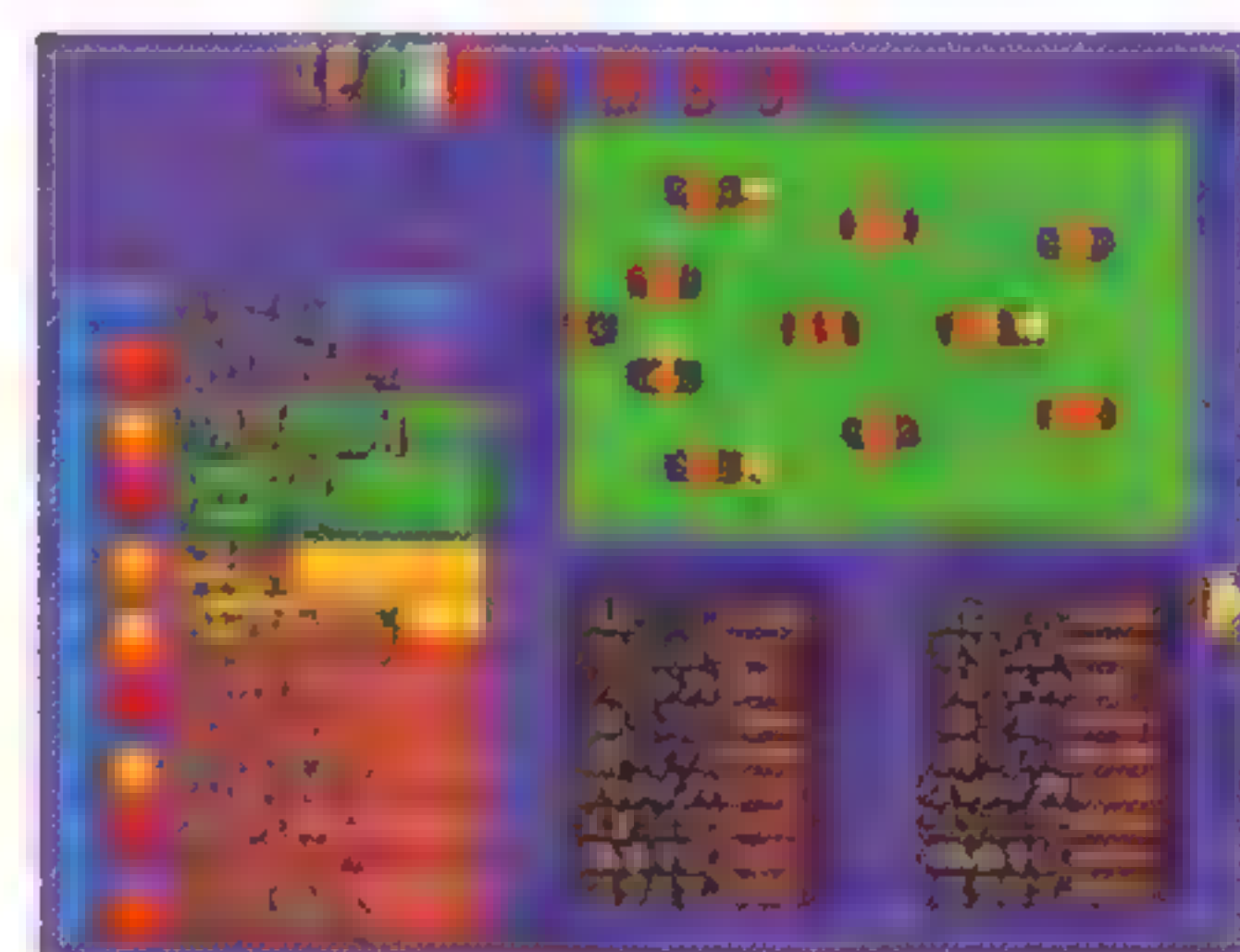
- 1 メンバーチェンジにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。



- 2 Lボタンで背番号、ポジション。Rボタンで状態、イエロー、レッドカードを確認することができます。
 +ボタン↑↓でかえたいプレイヤーを選択します。+ボタン←でリザーブ(控えプレイヤー)表へかわります。

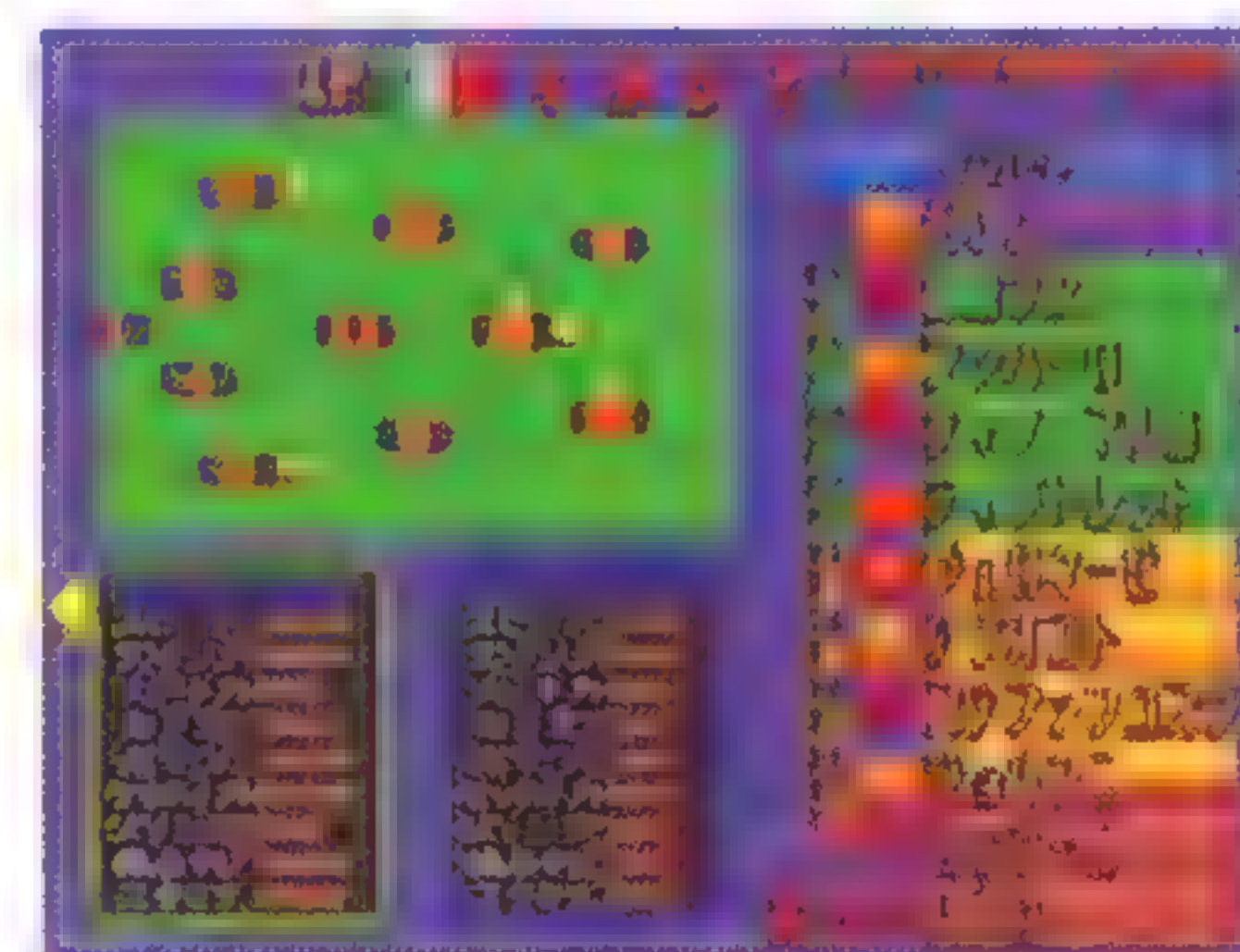


- 3 +ボタン↑↓で選手を選び、Aボタンでプレイヤーが交代します。



◆CK(コーナーキック)、FK(フリーキック)プレイヤーの設定

- 1 +ボタンで画面右上のCK、FKを選びAボタンで決定します。
- 2 +ボタン↑↓でプレイヤーを選び、Aボタンで決定します。



★CK(コーナーキック)、FK(フリーキック)プレイヤーを1人に設定するとC・Fと表示されます。

▶ フォーメーション

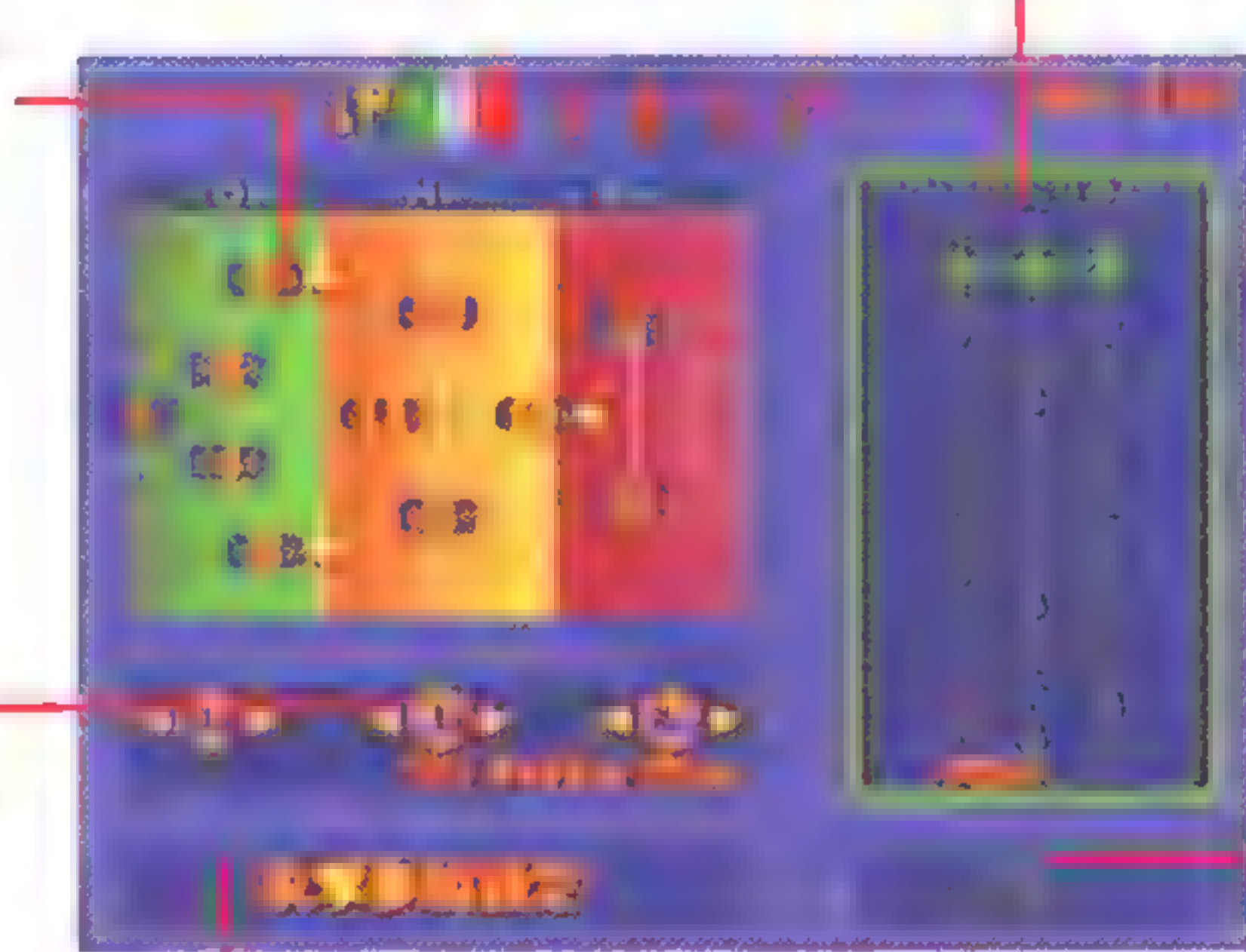
フォーメーション、ポジションなどの^{せってい}設定をおこないます。

- 1 フォーメーションにカーソルを合わせ、^あ **A** ボタンで^{けってい}決定します。

フォーメーションタイプウィンドウ

ポジション
ウィンドウ

かく
各ゾーンの
ポジション
ウィンドウ



ロード、セーブ
ウィンドウ

こうげきさんか^{せってい}
攻撃参加設定ウィンドウ

◆ フォーメーションタイプの^{せってい}設定

チームの^{たいけい}隊形を^{けってい}決定します。

- 1 **A** ボタン **↑↓←→** でフォーメーションタイプウィンドウを^{えら}選び、**A** ボタンで^{けってい}決定します。

- 2 **+** ボタンでフォーメーションを^{えら}選び、**A** ボタンで^{けってい}決定します。

リセットに^あ合わせ、**A** ボタンで^{しょきせってい}初期設定にもどります。



^{せっていしゅうりようご} ■設定終了後、^{イグジット} **+** ボタンでEXIT、リセットを選択、^{せんたく} **A** ボタンで^{けってい}決定します。

^{イグジット} EXIT→^{しあいはいし}試合開始&エディット画面にもどります。

リセット→^{しょきせってい}初期設定にもどります。

※P.14、16、17も^{どうよう}同様です。

◆フォーメーションのロード、セーブ

フォーメーションのデータをロード(読み出し)、セーブ(記録)することができます。

① **+**ボタン^{えら}↑↓←→でロード、セーブウィンドウを選び、**A**ボタン^{けってい}で決定します。

② **+**ボタンでロードかセーブを選び、**A**ボタン^{けってい}で決定します。

③ **+**ボタン^{えら}↑↓でファイルを選び、**A**ボタン^{けってい}で決定します。
ロード、セーブが終わったら、**+**ボタンでOK、リセットを選択、**A**ボタン^{けってい}で決定します。

OK → ロード、セーブ完了。^{かんりょう}

リセット → 初期設定^{しょきせってい}にもどります。



◆ポジショニングウィンドウの^{せってい}設定

プレイヤーのポジションを^{ちようせい}調整します。

① **+**ボタン^{えら}↑↓←→でポジショニングウィンドウを選び、**A**ボタン^{けってい}で決定します。

② **+**ボタン^{えら}↑↓で選手^{せんしゅ}を選び、**A**ボタン^{けってい}で決定します。

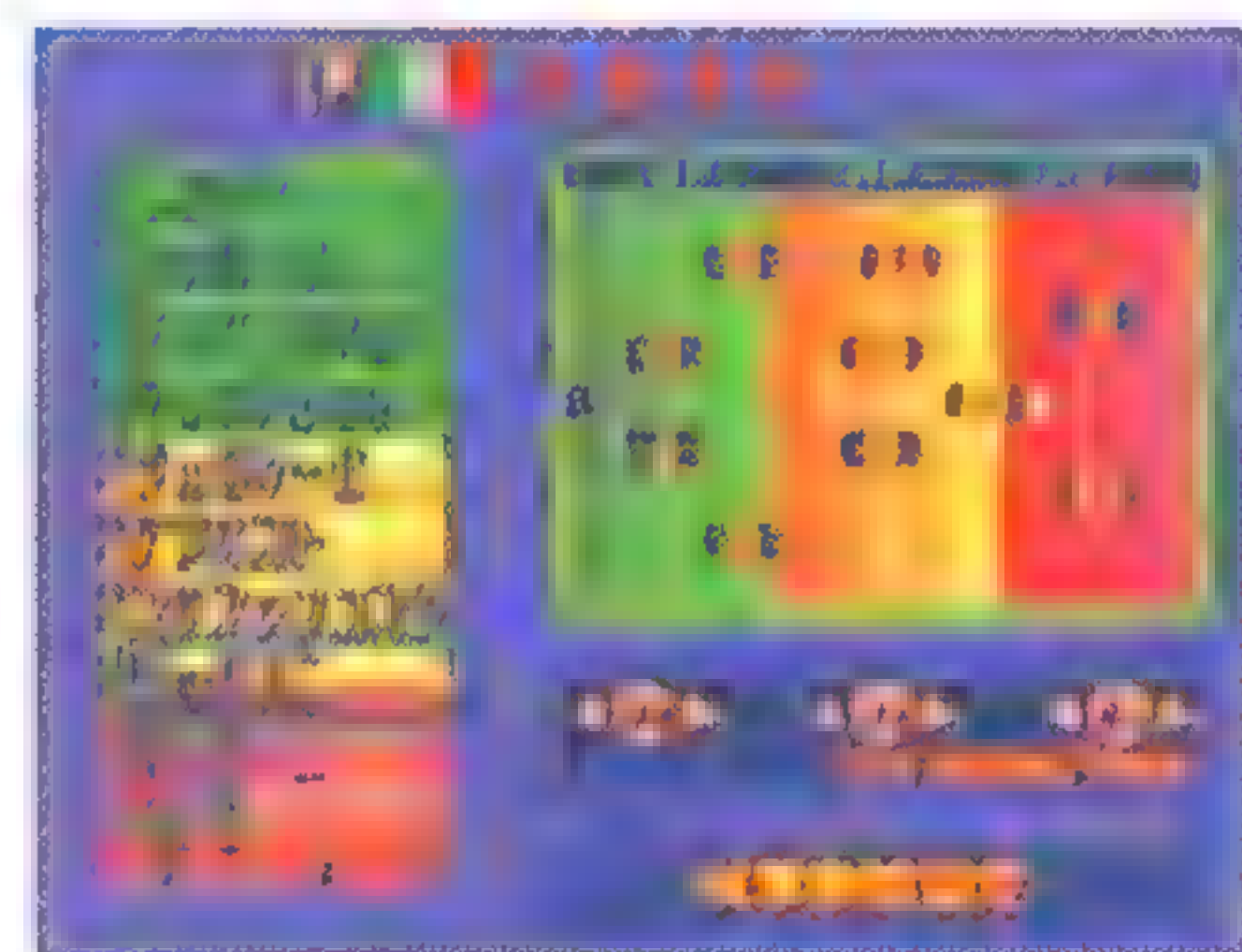
③ **+**ボタンでポジションを^{ちようせい}調整し、**A**ボタン^{けってい}で決定します。
Bボタンで調整前^{ちようせいまえ}の位置^{いち}にもどります。

④ すべての設定^{せってい}が終わったら、**+**ボタンでOK、キャンセル、リセット^{せんたく}を選択、**A**ボタン^{けってい}で決定します。

OK → 設定終了^{せっていしゆうりょう}。

キャンセル → 設定前^{せっていまえ}にもどります。

リセット → 初期設定^{しょきせってい}にもどります。



◆各ゾーンのポジショニングウインドウの設定

- ① **+**ボタン^{↑↓←→}で各ゾーンのポジショニングウインドウを選び、**A**ボタンで決定します。
- ② **+**ボタン^{←→}でゾーンを選び、**A**ボタンで決定します。
- ③ ゾーン全員のカーソルが点滅しますので、**+**ボタンを使いポジションを調整し、**A**ボタンで決定します。
Bボタンで調整前の位置にもどります。
- ④ すべての設定が終わったら、**+**ボタンでOK、キャンセルを選択、**A**ボタンで決定します。

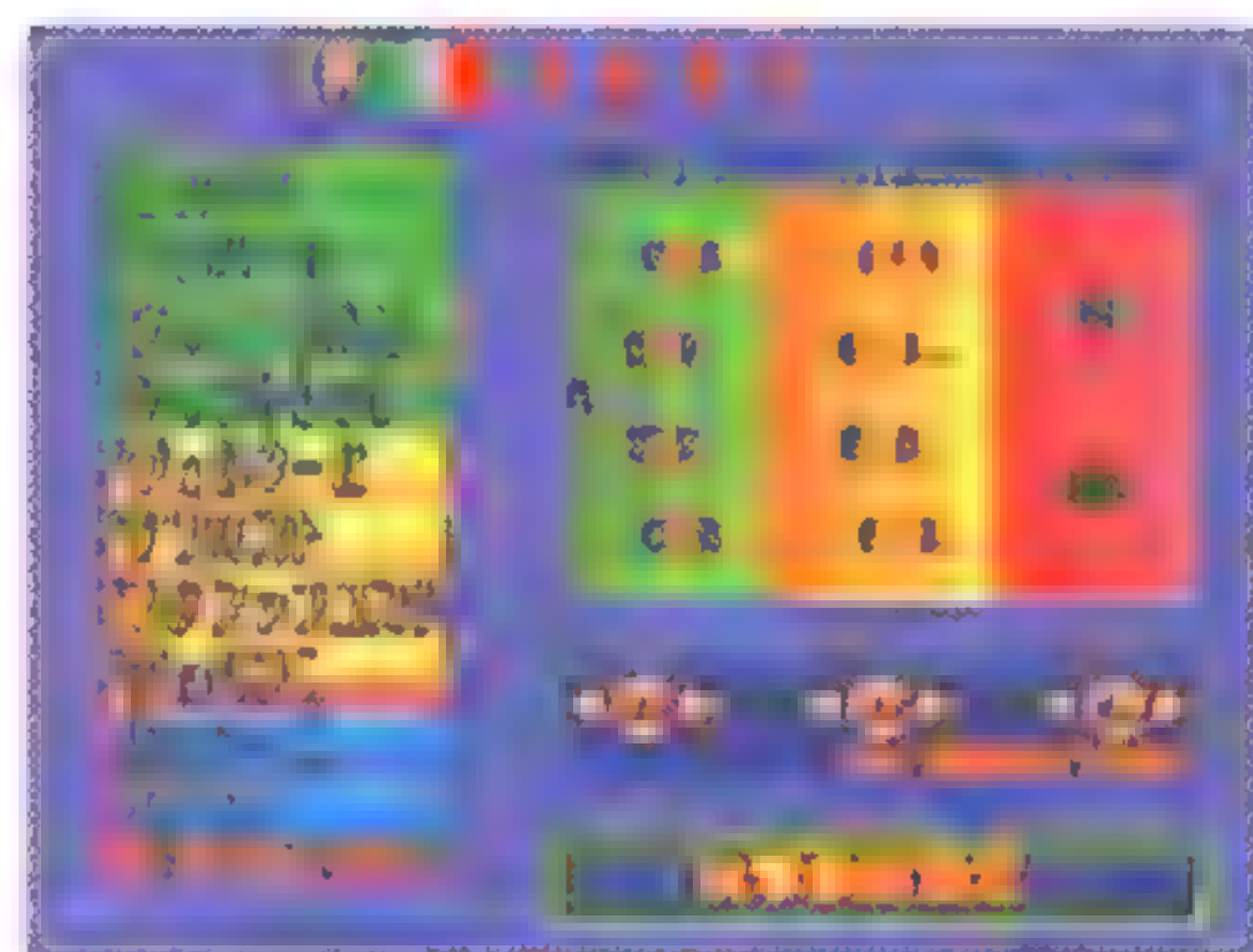


- OK** → 設定終了。
- キャンセル** → 設定前にもどります。
- リセット** → 初期設定にもどります。

◆攻撃参加設定

攻撃に参加するプレイヤーを設定します。

- ① **+**ボタン^{↑↓←→}で攻撃参加設定ウインドウを選び、**A**ボタンで決定します。
- ② **+**ボタン^{↑↓}で選手を選び、**A**ボタンで決定。選手に矢印がつきます。
Bボタンで矢印を取り消せます。



★DF(ディフェンダー)、MF(ミッドフィルダー)の選手から選びます。

- ③ すべての設定が終わったら、**+**ボタンでOK、キャンセル、リセットを選択、**A**ボタンで決定します。

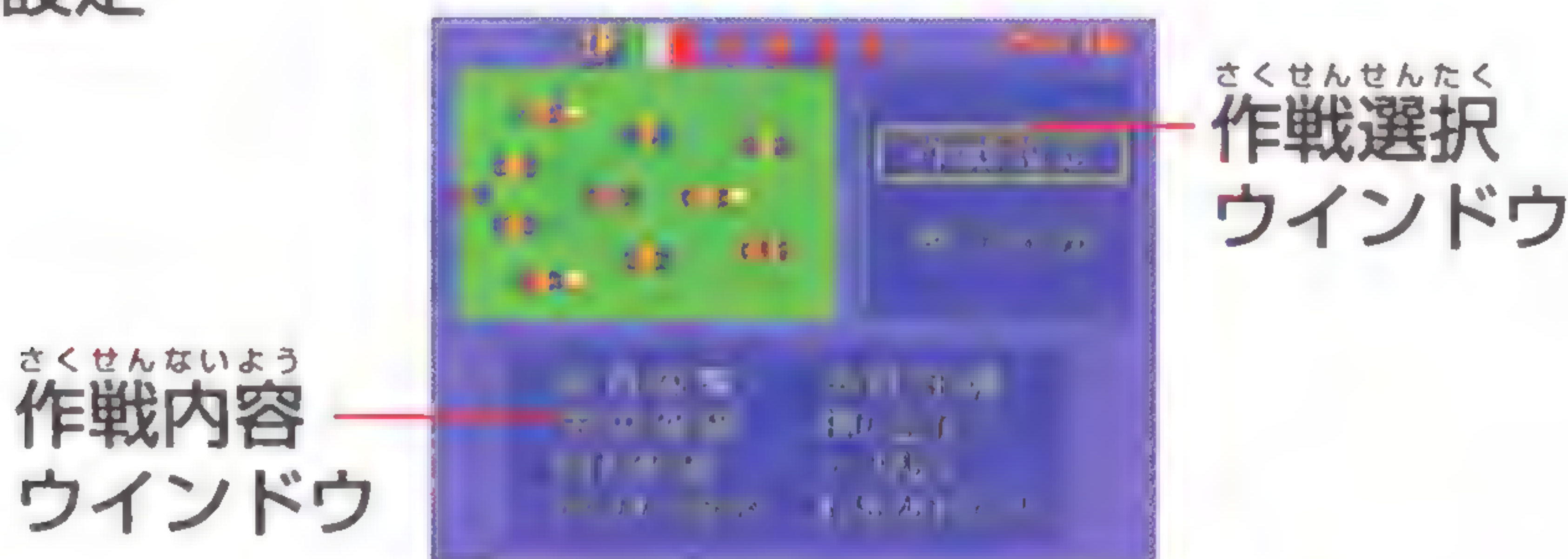
- OK** → 設定終了。
- キャンセル** → 設定前にもどります。
- リセット** → 初期設定にもどります。

作戦設定

作戦の設定をおこないます。

- 1 作戦設定にカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。

● 作戦の設定



- 2 **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ で作戦設定を選び、**A** ボタンで決定します。

- 3 **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ で作戦数1個、4個を選び、**A** ボタンで決定します。

- 4 **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ で設定したいボタンを選び、**A** ボタンで決定、作戦内容ウィンドウにカーソルが移動します。

- 5 **+** ボタン $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ で作戦を選び、**A** ボタンで決定、作戦がボタンに登録されます。

登録した作戦は**B** ボタンで作戦なしに変更できます。

- 6 すべての設定が終わったら、**+** ボタンでOK、キャンセル、リセットを選択、**A** ボタンで決定します。

OK \rightarrow 設定終了。

キャンセル \rightarrow 設定前にもどります。

リセット \rightarrow 初期設定にもどります。

★ 作戦を1つに設定した場合は試合中、**L** ボタンで作戦が実行されます。

★ 作戦を4つに設定した場合は試合中、**L** + 設定したボタンで作戦が実行されます。

<作戦説明>

- ◆**全員攻撃**・・・全員で相手の陣地を攻撃します。
- ◆**中央突破**・・・中央に味方の攻撃陣を呼び込みます。
- ◆**サイド突破**・・・両サイドへ攻撃陣が展開し、サイドのフォローを厚くします。
- ◆**カウンターアタック**・・・FWが前線に残り、MFがすばやく攻めに入ります。
- ◆**全員守備**・・・全員で味方の陣地の守備をします。FW以外はあまり、攻めにあがりません。
- ◆**押し上げ**・・・相手がボールをもどしたときに、ディフェンスラインを押し上げます。
- ◆**ゾーンプレス**・・・ディフェンスラインをあげ、中盤を厚くし、多人数で敵を囲みます。
- ◆**オフサイドトラップ**・・・ボタンを押すと同時に、ディフェンスラインを押し上げます。キャンセルがなければセンターラインまで押し上げます。

◆表示方法の設定

① **+**ボタン↑↓で表示方法を選び、**A**ボタンで決定します。

② **+**ボタン↑↓で項目を選び、**A**ボタンで決定します。

表示なし・・・試合中に作戦を表示しない。

表示のみ・・・「サクセンジッコウ」と表示します。

内容表示・・・作戦の内容を表示する。

★作戦の表示は試合画面の下に表示されます。



■設定終了後、**+**ボタンでEXIT、リセットを選択、**A**ボタンで決定します。

EXIT→試合開始&エディット画面にもどります。

リセット→初期設定にもどります。

マーク設定

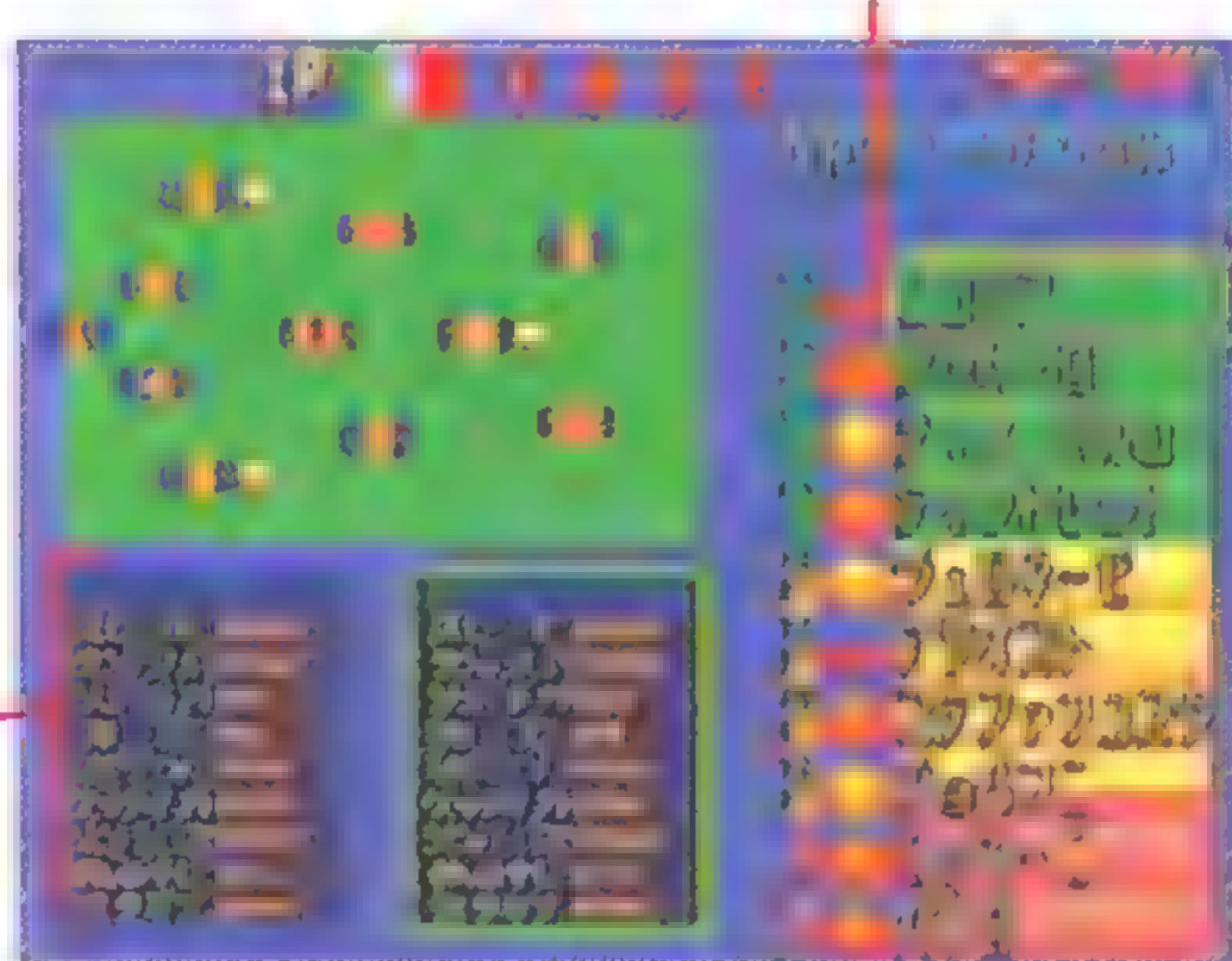
マークの設定をおこないます。

- ① マーク設定にカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。

プレイヤーの状態

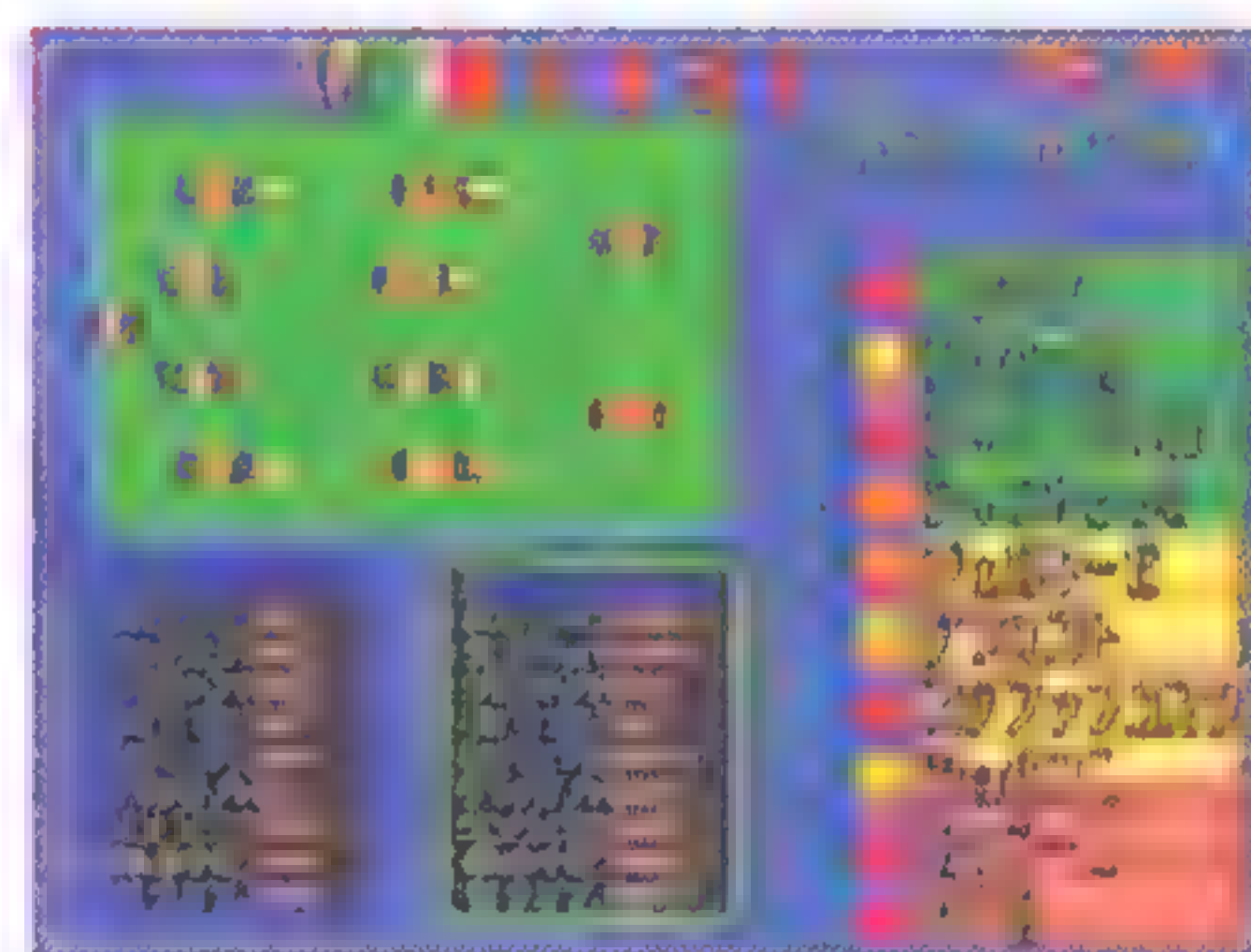
パラメーター

プレイヤーの名前



- ② **L** ボタンで背番号、ポジション。
R ボタンで状態、イエロー、レッドカードを確認することができます。

+ ボタン $\uparrow\downarrow$ でマークさせる味方選手を選択し、**A** ボタンで決定します。



- ③ **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ でマークする相手選手を選び、**A** ボタンでマークが設定されます。**B** ボタンでキャンセルできます。

■ 設定終了後、**+** ボタンでEXIT、リセットを選択、**A** ボタンで決定します。

EXIT→試合開始&エディット画面にもどります。

リセット→初期設定にもどります。

キーコンフィグ

コントローラのボタンを好きなタイプに設定できます。

① キーコンフィグにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。

★キーコンフィグは4人同時に設定できます。

★**L**、**R** ボタンで各操作の説明が画面下のウィンドウに表示されます。

② **+** ボタンでかえたいボタンを選び、**A** ボタンで決定します。

③ **A** ボタンでいれかえるボタンを選び、**A** ボタンで決定、ボタン設定が入れかわります。

④ すべての設定が終わったら、**+** ボタンでOK、リセットを選択、**A** ボタンで決定します。

OK → 設定終了。

リセット → 初期設定にもどります。



◆キーパーの操作設定

キーパー設定にカーソルを合わせ、**+** ボタンでオート、セミオート、マニュアルの中から選びます。

■ゲームに参加しているプレイヤー全員の設定が終わったら、試合開始&エディット画面にもどります。

カーソルチェンジ

操作カーソルの設定をおこないます。

① カーソルチェンジにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。

★カーソルチェンジは4人同時に設定できます。

★**L**、**R** ボタンでカーソルチェンジの説明が画面下のウィンドウに表示されます。

② **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ でタイプ(操作カーソルの設定)にカーソルを合わせ、**+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ でタイプA～Dに決定します。



③ **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ でエリア(操作カーソルのエリア設定)にカーソルを合わせ、**+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ でエリアA～Cに決定します。

④ **+** ボタン $\uparrow\downarrow$ でカーソルチェンジにカーソルを合わせ、**+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ でマニュアルかオートに決定します。

⑤ すべての設定が終わったら、**+** ボタンでOK、リセットを選択、**A** ボタンで決定します。



OK → 設定終了。

リセット → 初期設定にもどります。

★カーソルチェンジは試合中、**R** ボタンを押せば実行されます。

★カーソルを一定のプレイヤーに固定したい場合は**R** ボタンを押し続けてください。

■ゲームに参加しているプレイヤー全員の設定が終わったら、試合開始&エディット画面にもどります。

参加人数

ゲームに参加する人数を設定します。

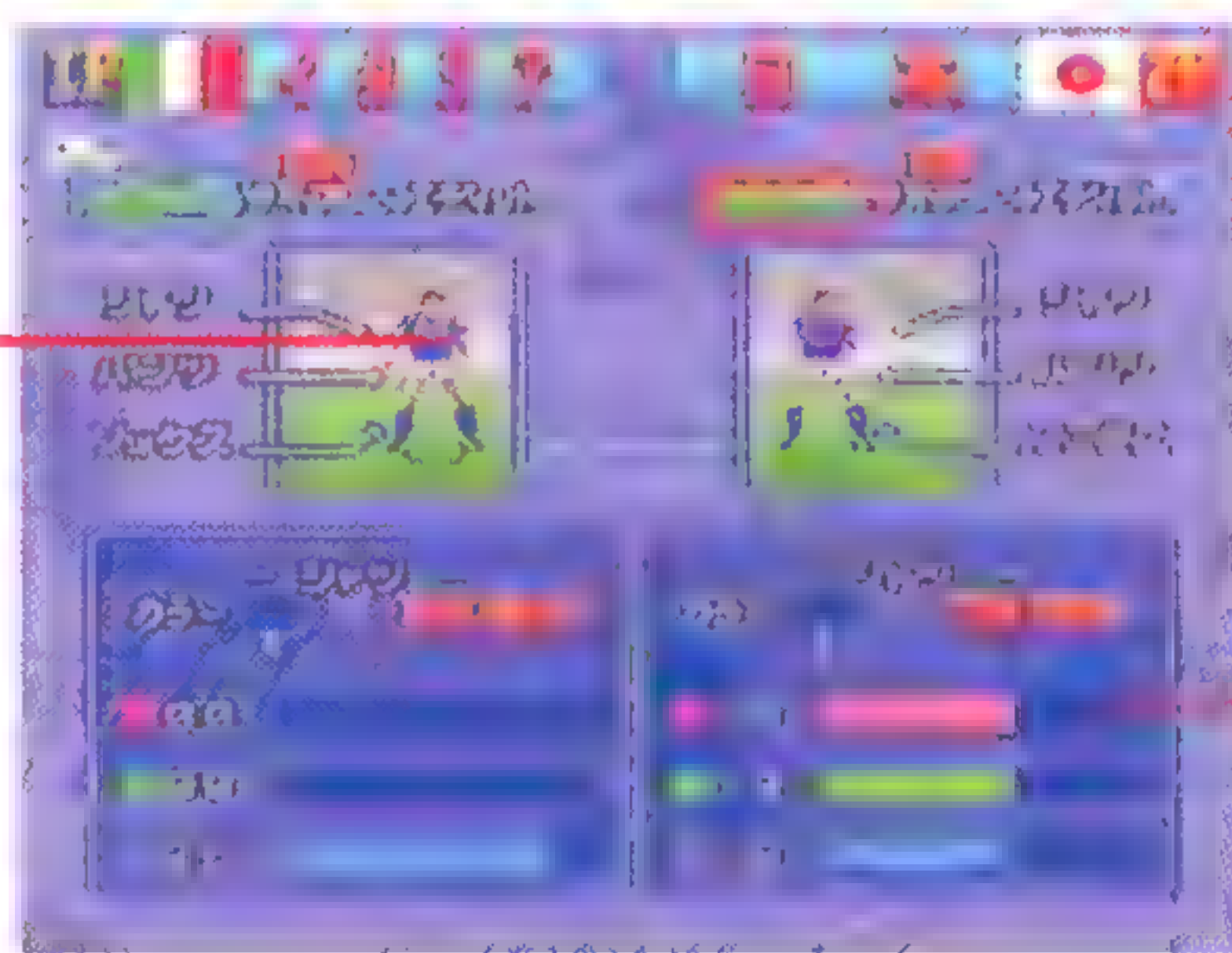
- 1 十字ボタン↑↓←→で選びAボタンで決定します。

ユニフォーム

ユニフォームの色を変更します。

- 1 ユニフォームにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。

ユニフォーム
選択ウインドウ



色調整
ウインドウ

- 2 十字ボタンでタイプ1、タイプ2かエディットを選択しAボタンで決定します。エディットを選んだ場合ユニフォーム選択ウインドウにカーソルが移ります。
- 3 十字ボタン↑↓でシャツ、パンツ、ソックスを選択、Aボタンで決定します。
- 4 十字ボタンでR、G、Bの色調整を行い、OK、リセットを選択Aボタンで決定します。

OK → ユニフォーム選択ウインドウにもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

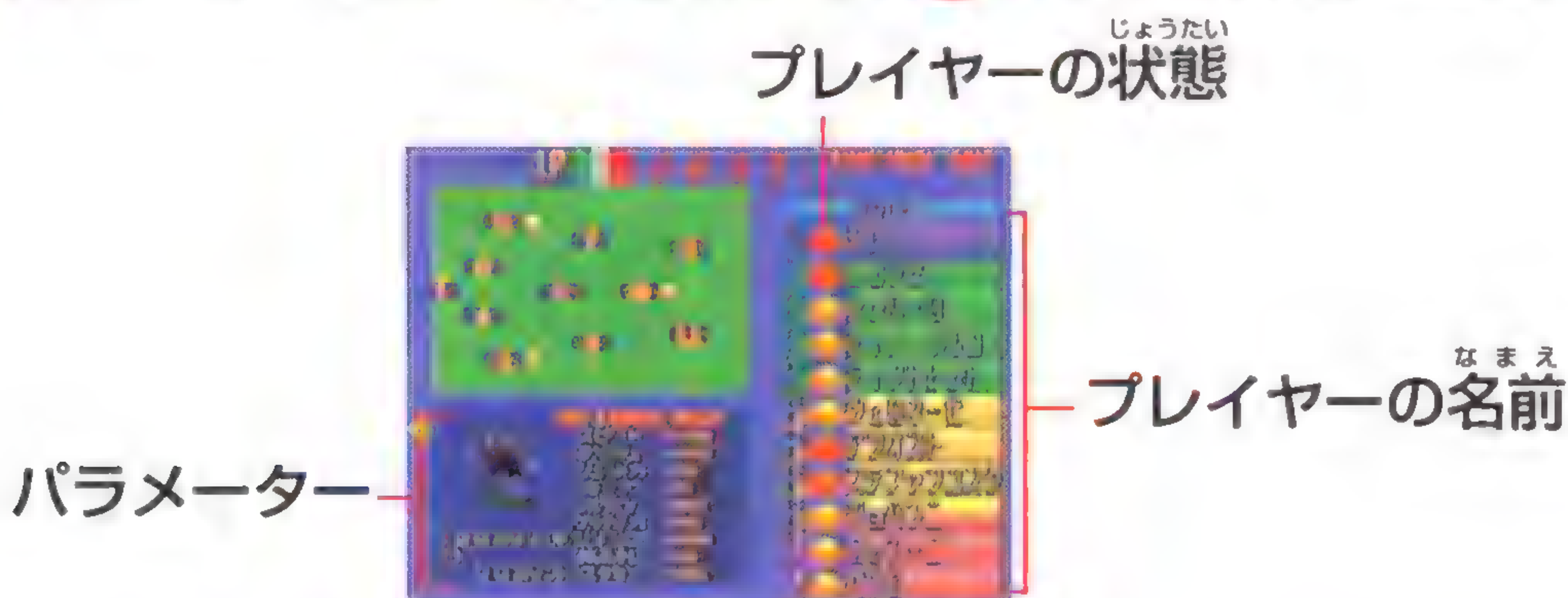
- 5 ユニフォーム選択ウインドウでBボタンを押すと、ユニフォームタイプの項目にカーソルが移動します。十字ボタン↑でOKに合わせAボタンで試合開始&エディット画面にもどります。

★ 1P VS CPUでゲームをするときはセレクトボタンでCPU(コンピュータ)側の設定も行えます。

▶ パラメーター

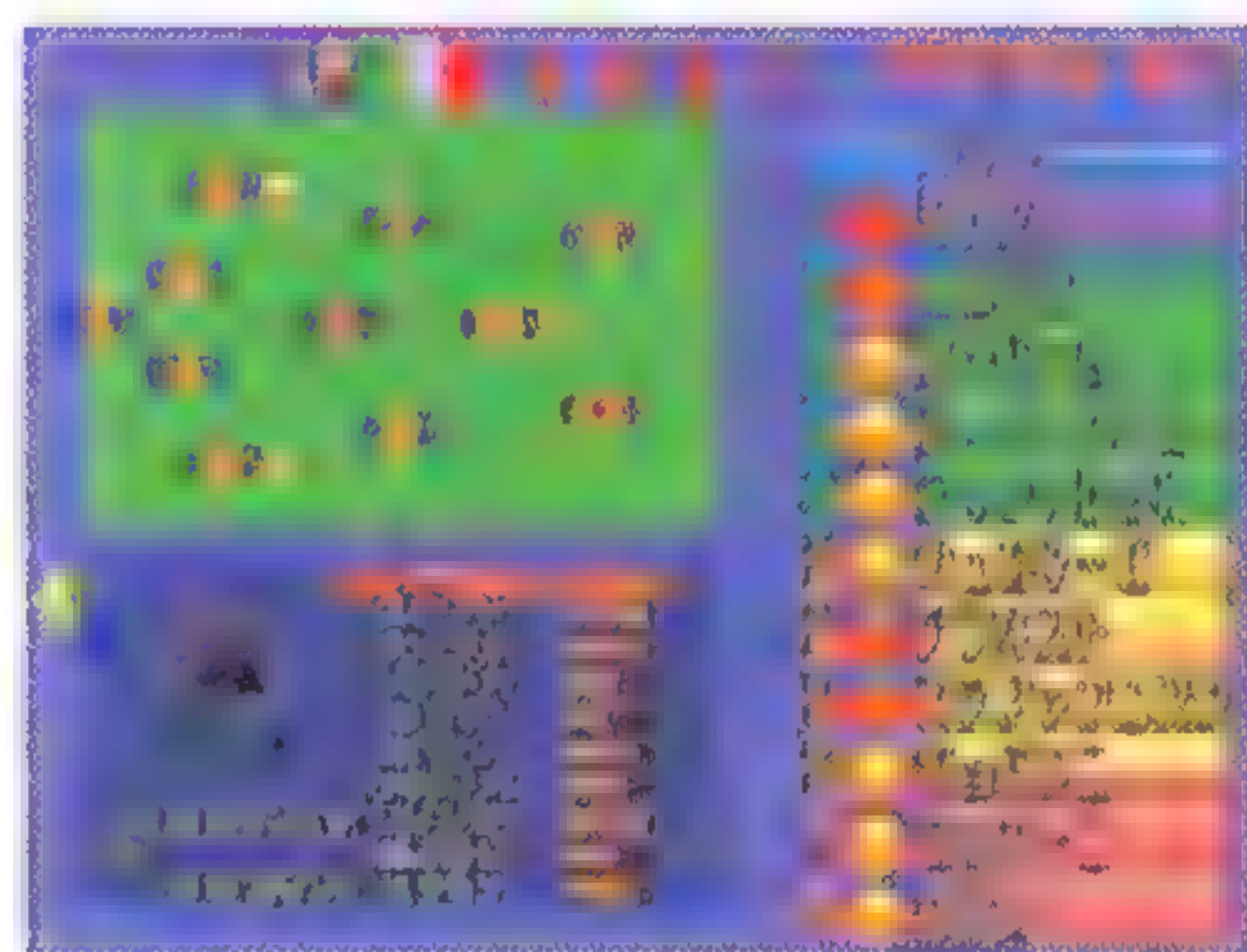
パラメーターの設定、背番号のチェンジをおこないます。

- ① パラメーターにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。
- プレイヤーの状態



◆ パラメーターの設定

- ① **L** ボタンで背番号、ポジション。 **R** ボタンで状態、イエロー、レッドカードを確認することができます。
- +** ボタン **↑↓** でパラメーターを上げるプレイヤーを選択し、**A** ボタンで決定。パラメーターウィンドウにカーソルが移動します。
- ② **+** ボタン **↑↓** で項目を選び、**+** ボタン **←→** で数値が調整できます。(ポイント消費量は項目によって異なります。)
- ③ すべての設定が終わったら、**+** ボタンでOK、リセットを選択、**A** ボタンで決定します。



OK → 設定終了。

キャンセル → 設定前にもどります。

リセット → 初期設定にもどります。

★パラメーターのポイントはチームによって異なります。

★ミニリーグ、ミニトーナメントでは設定できません。

★インターナショナルカップ、ワールドシリーズでは最初に設定した値が記録されます。

<パラメーターの内容>

スピード・・・ダッシュのスピード。

ダッシュ・・・トップスピードになるまでのはやさ。

シュート力りょく・・・シュートのパワー。ひきより(飛距離)

カーブ・・・ボールを曲げる能力。まのうりょく

ボディ・・・相手との接触あいて せつしよくに勝つ強さ。か つよ

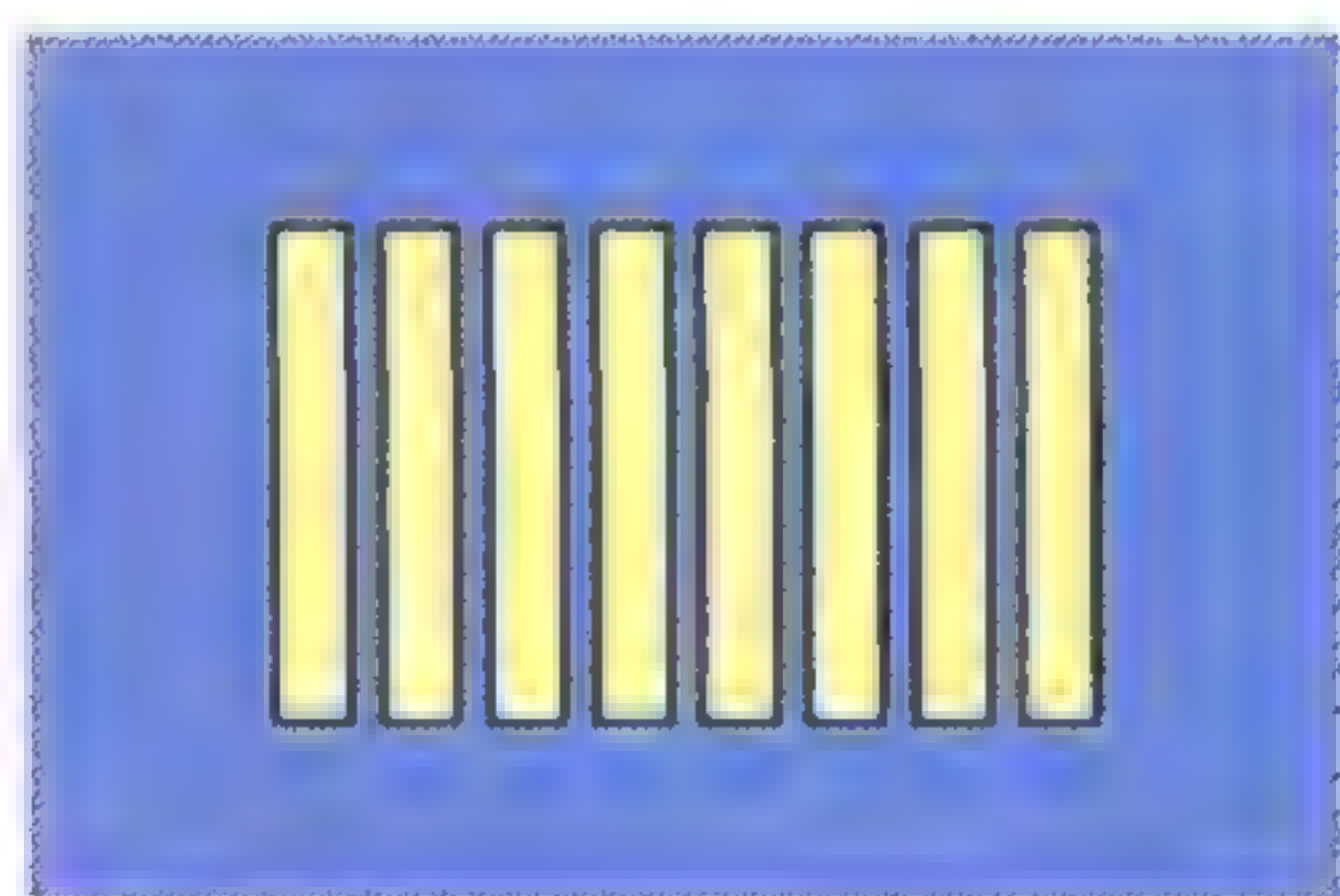
ケッティ力りょく・・・得点する力。とくてん ちからシュートを決める力。き ちから

ジャンプ力りょく・・・ジャンプヘディングの高さ。たか

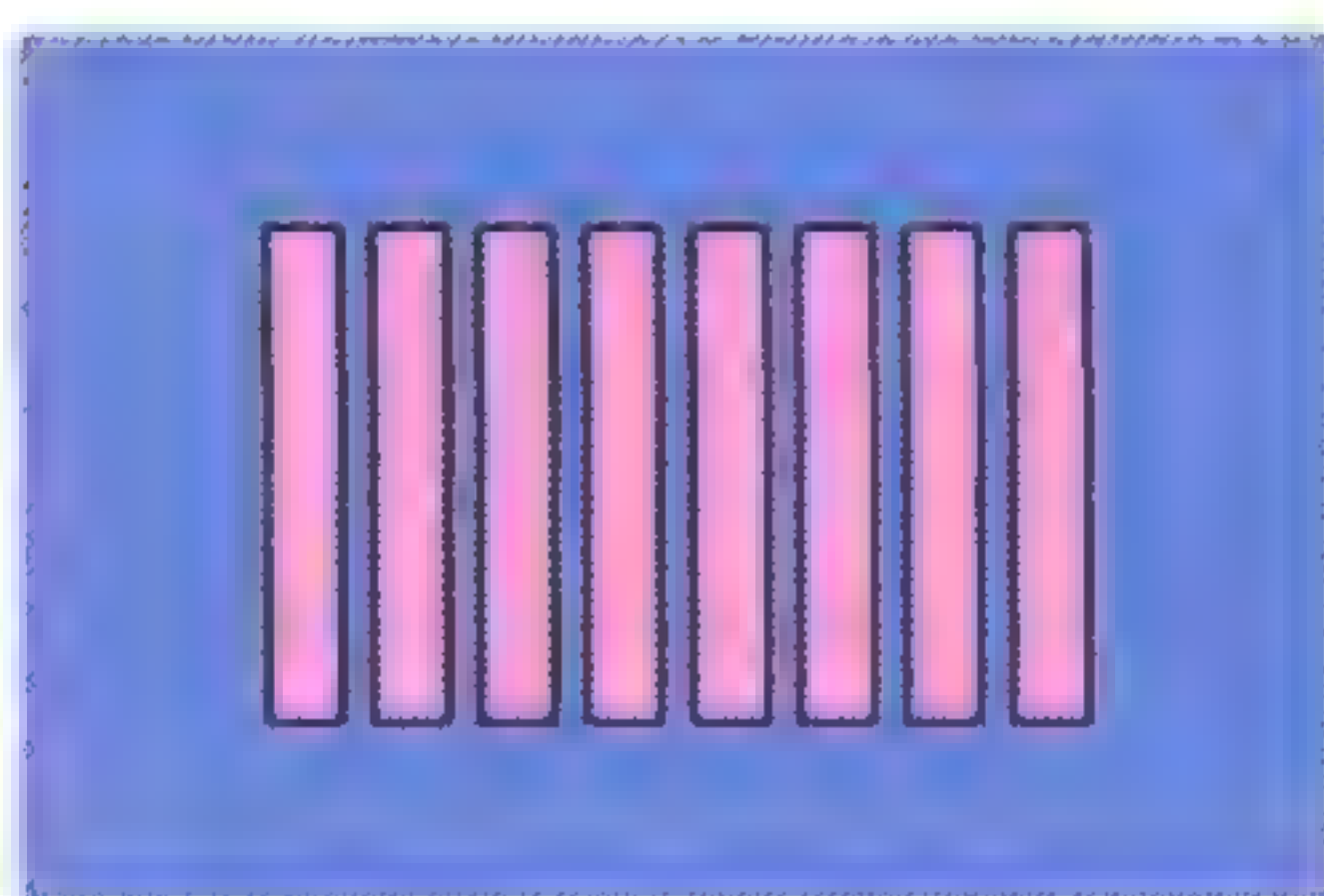
体のキレからだ・・・切り返しき かえ、反転はんてんのはやさ。

スタミナ・・・体力たいりょく、持久力じきゅうりょく。

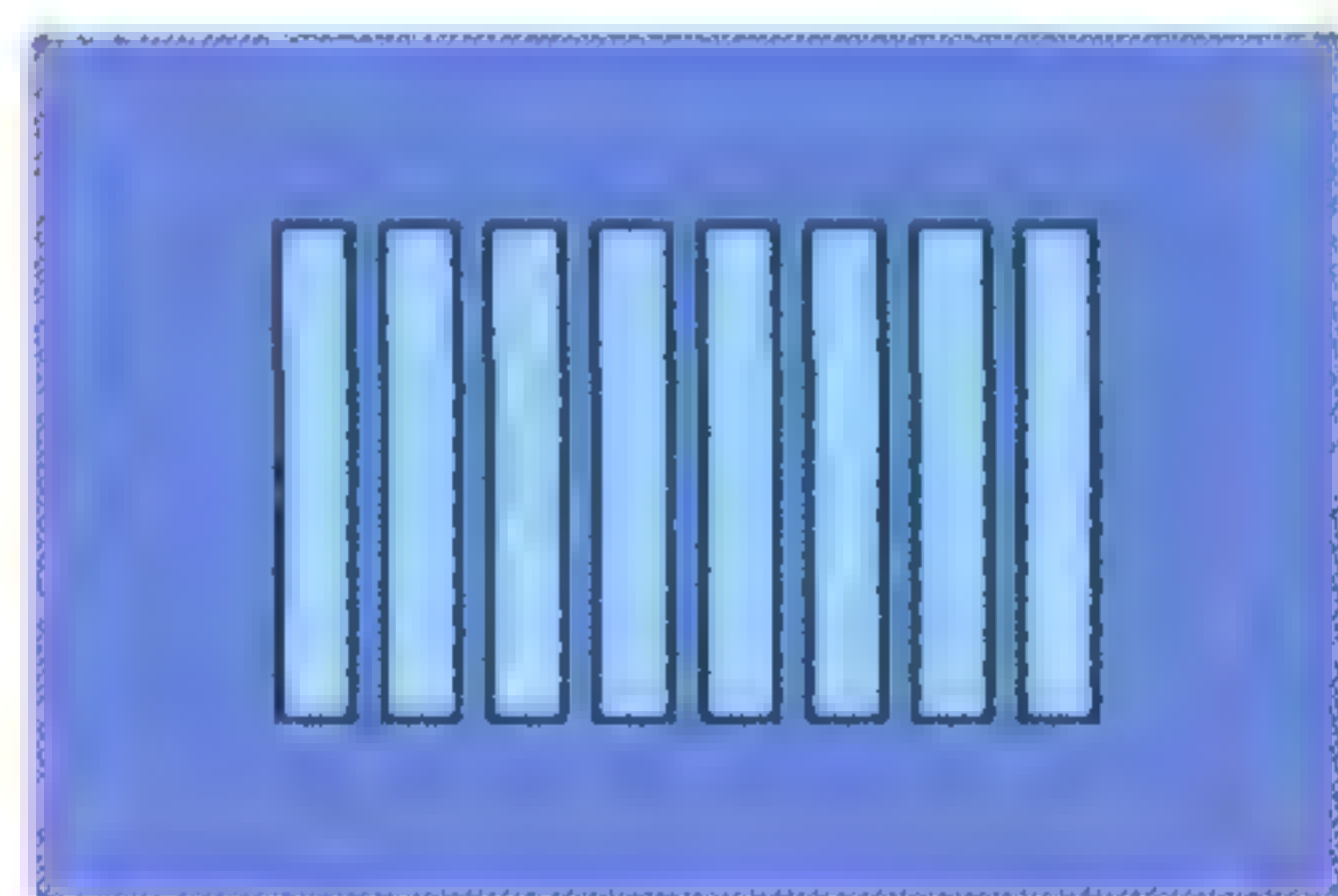
<パラメーターの目盛りのカラーについて>



しよきせってい
初期設定



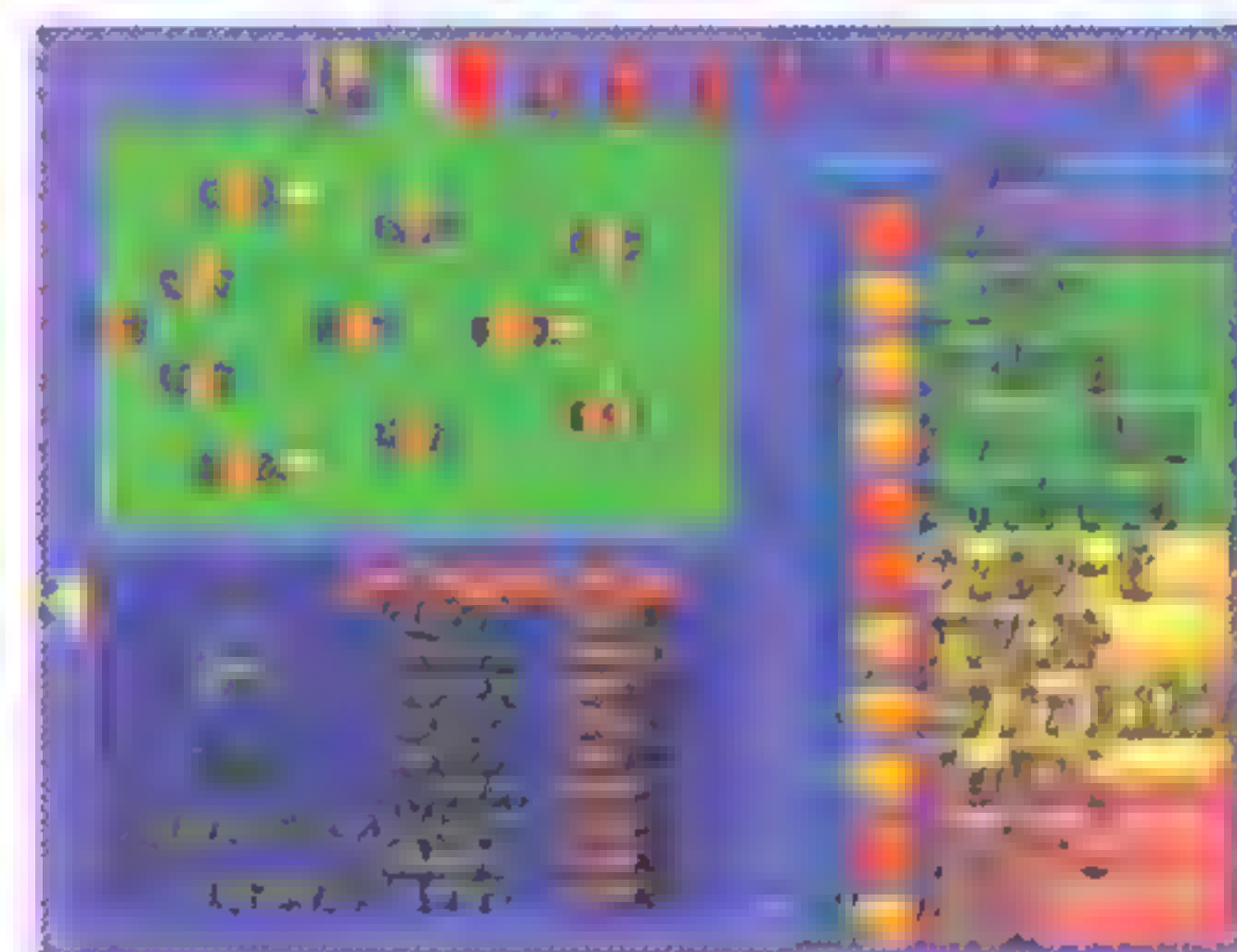
しよきせってい
初期設定よりアップ



しよきせってい
初期設定よりダウン

◆せばんこう背番号のチェンジ

- ① **+** ボタンで画面右上のナンバーを選び **A** ボタンで決定します。
- ② **+** ボタン **↑↓** でチェンジする背番号を選び **A** ボタンで決定します。
- ③ **+** ボタン **↑↓** でチェンジしたい背番号を選び **A** ボタンで入れ替わります。



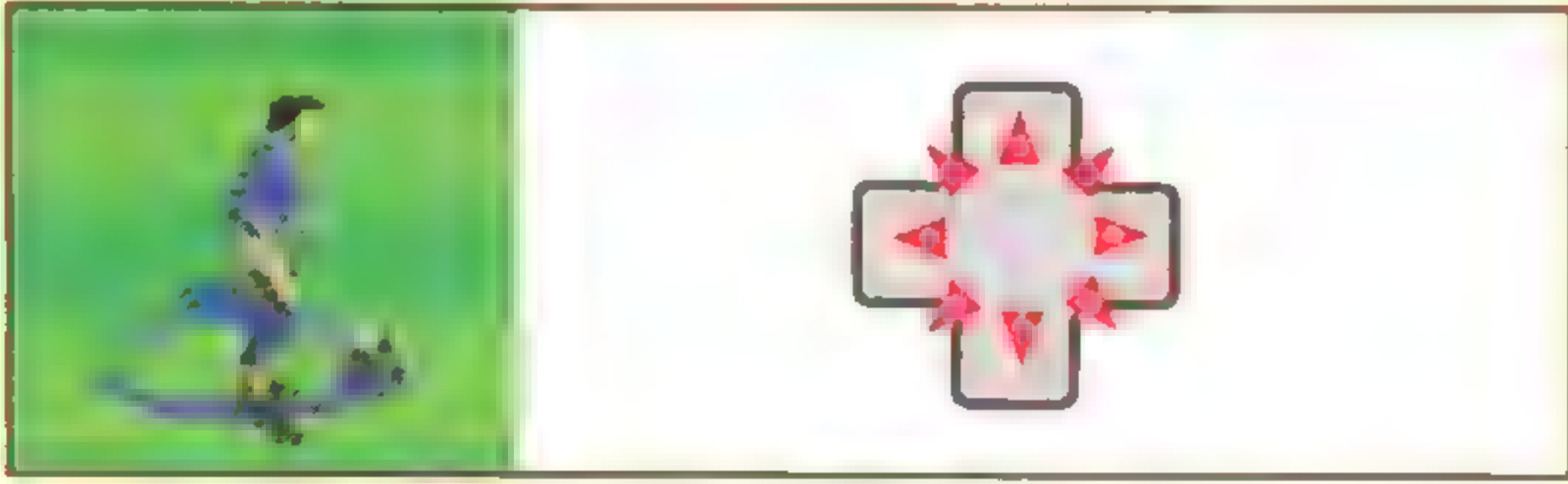
■設定終了後、**+** ボタンでEXIT、リセットを選択、**A** ボタンで決定します。

EXIT→試合開始&エディット画面にもどります。

リセット→初期設定にもどります。

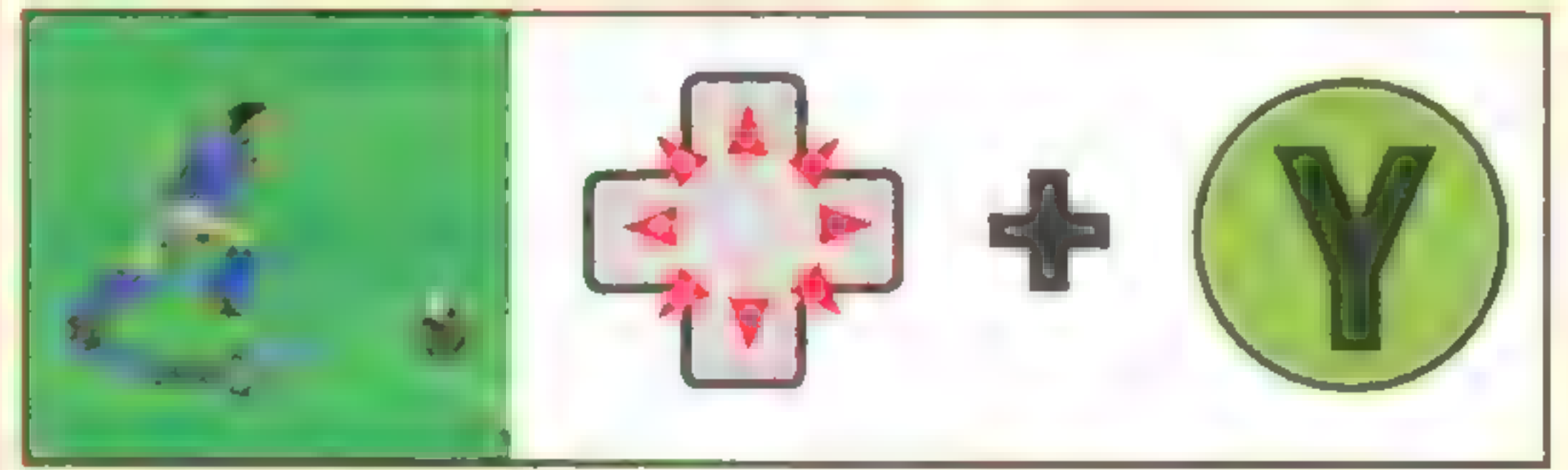
ボールをもっているときのプレイヤーの操作の説明です。

ドリブル



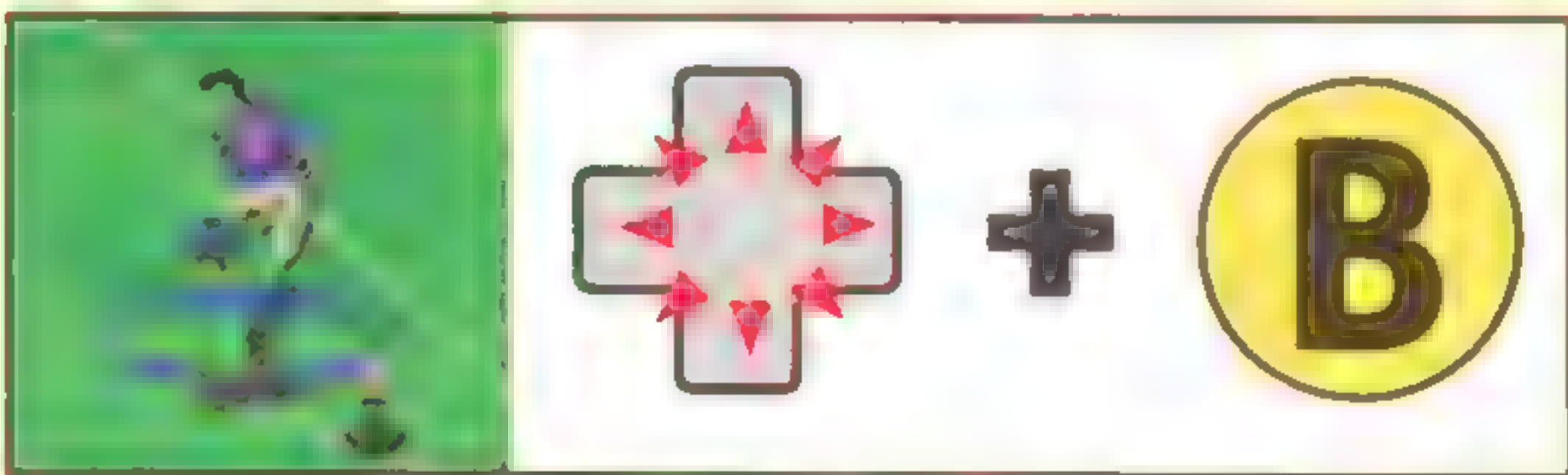
+ ボタン^{ほうこう}の方向に移動します。^{いどう}

ダッシュ(ドリブル)



+ ボタン^{ほうこう}の方向にトップスピードで^{いどう}移動します。

パス



+ ボタン^{ほうこう}方向の味方にパスします。^{みかた}

ロングパス



+ ボタン^{ほうこう}方向の味方にロングパス。^{みかた}
A ボタンを押す長さ^おで距離^{なが}が調整^{きょり}できます。^{ちようせい}

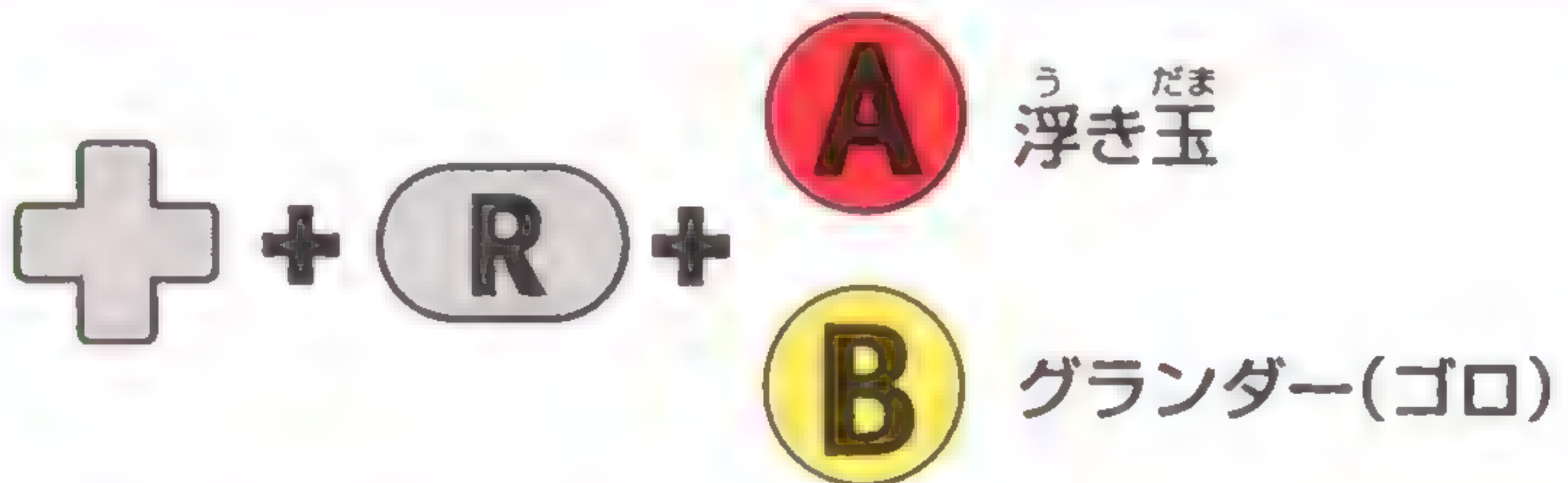
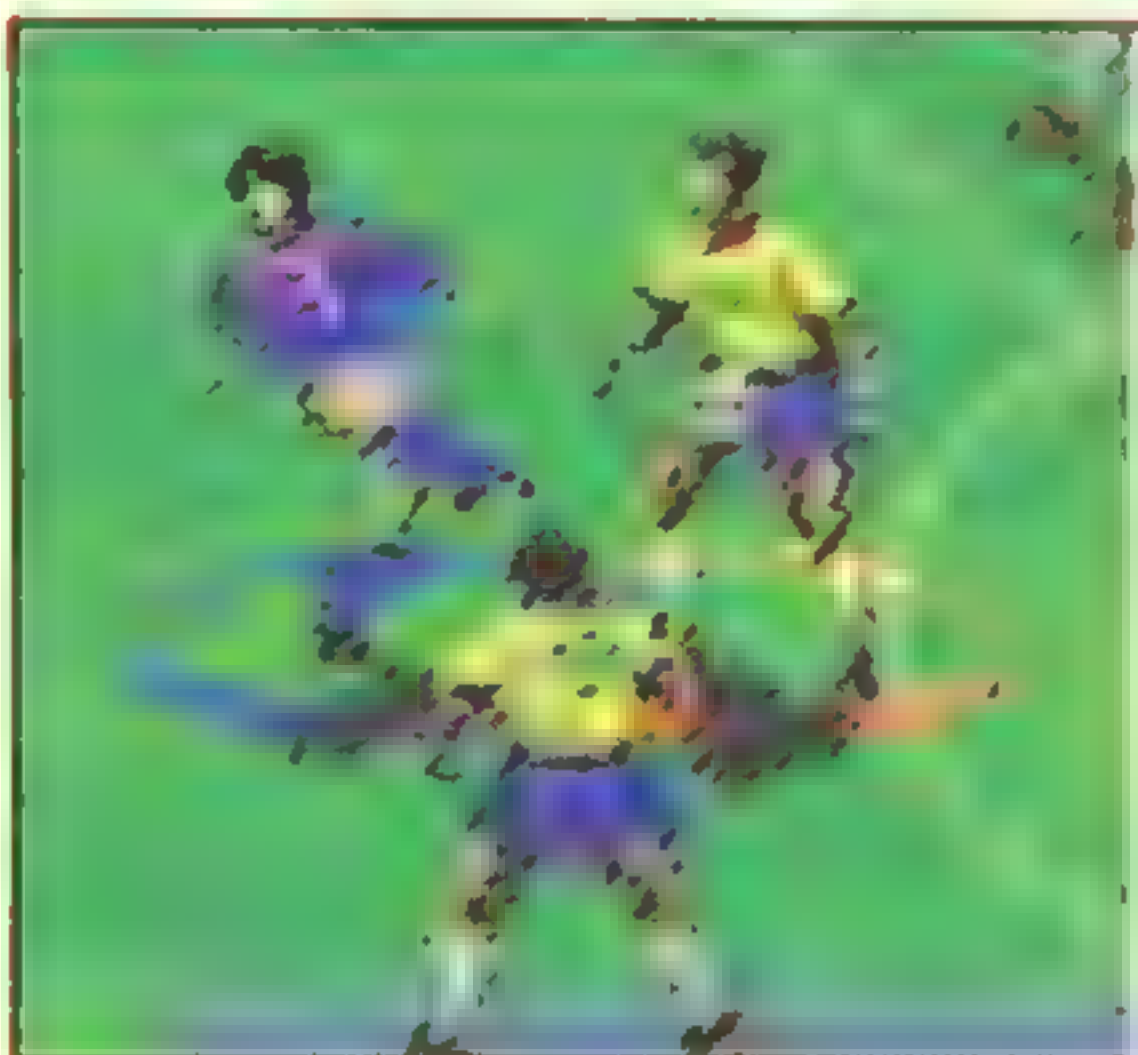
ワンツーパス(壁パス)



ダッシュ中^{ちゅう} (おしつづける)

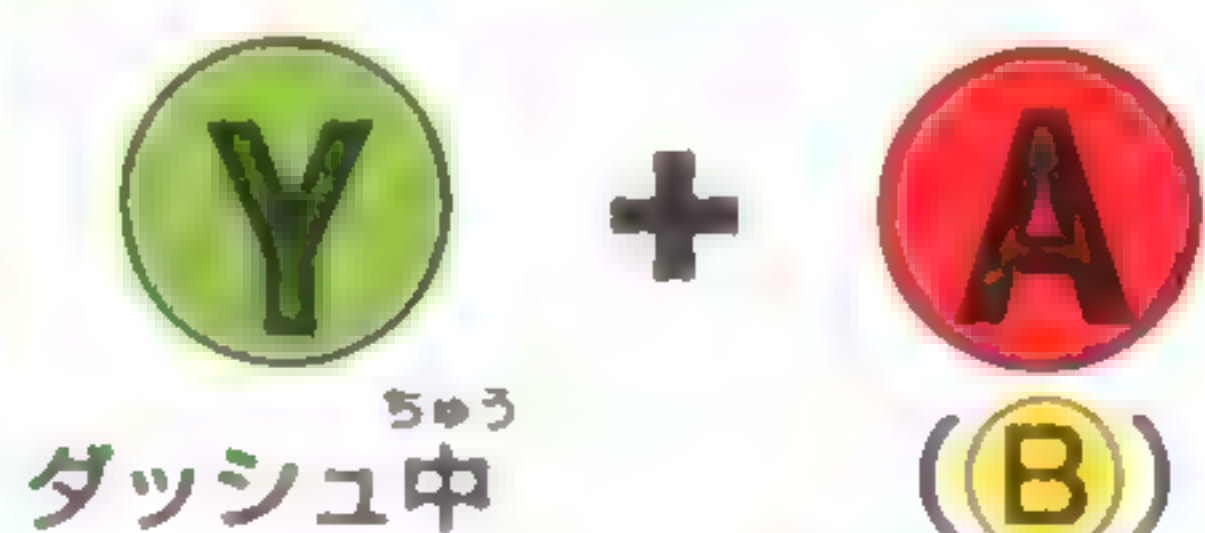
パス^うを受けた味方^{みかた}が自動的にカーソルプレイヤーの前方^{ぜんぽう}へパスを出^だしてくれます。

スルーパス



+ ボタン^{ほうこう}方向にパスを出^だします。ボタンを押す長さ^おで距離^{なが}を調整^{きょり}できます。^{ちようせい}

ヒールリフト



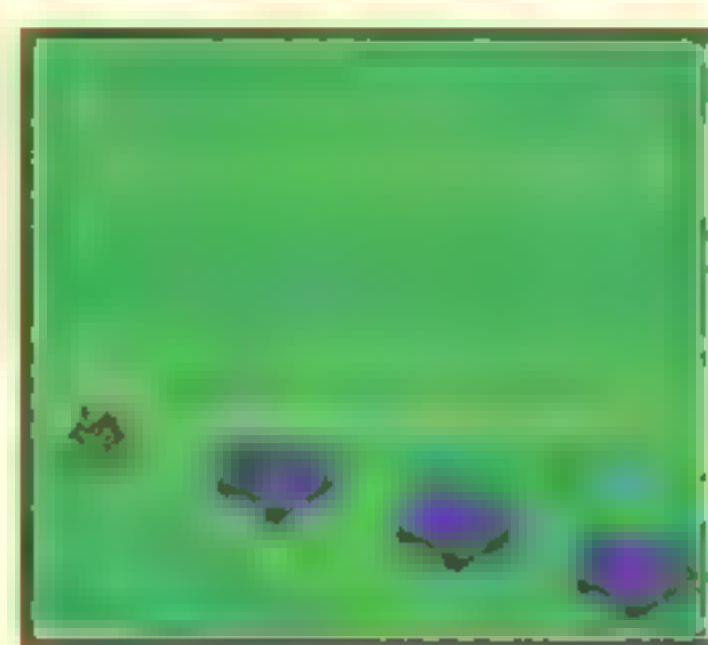
フェイントの一種。ダッシュ中、ボールが足下にあるとき \oplus ボタンをはなしてAボタンか、Bボタン。

フェイント



フェイント中 \oplus ボタンの方向にすばやく方向がかわられます。

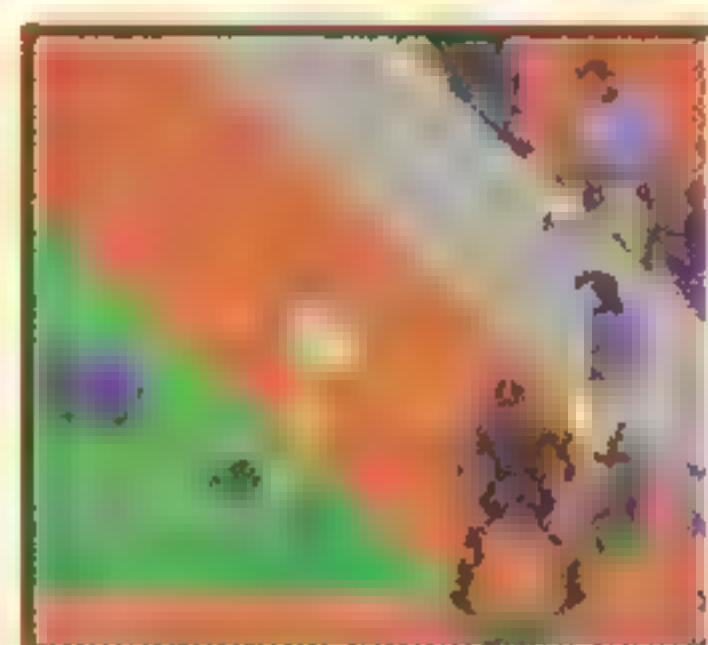
コーナーキック、フリーキックの方向



\oplus ボタンでキックする方向に矢印を合わせます。

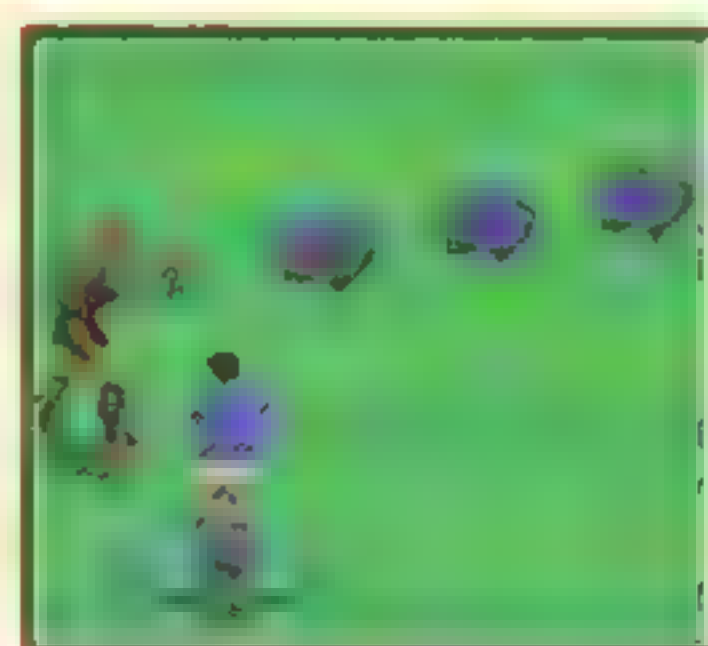
★ L + R で矢印を消すことができます。

コーナーキック



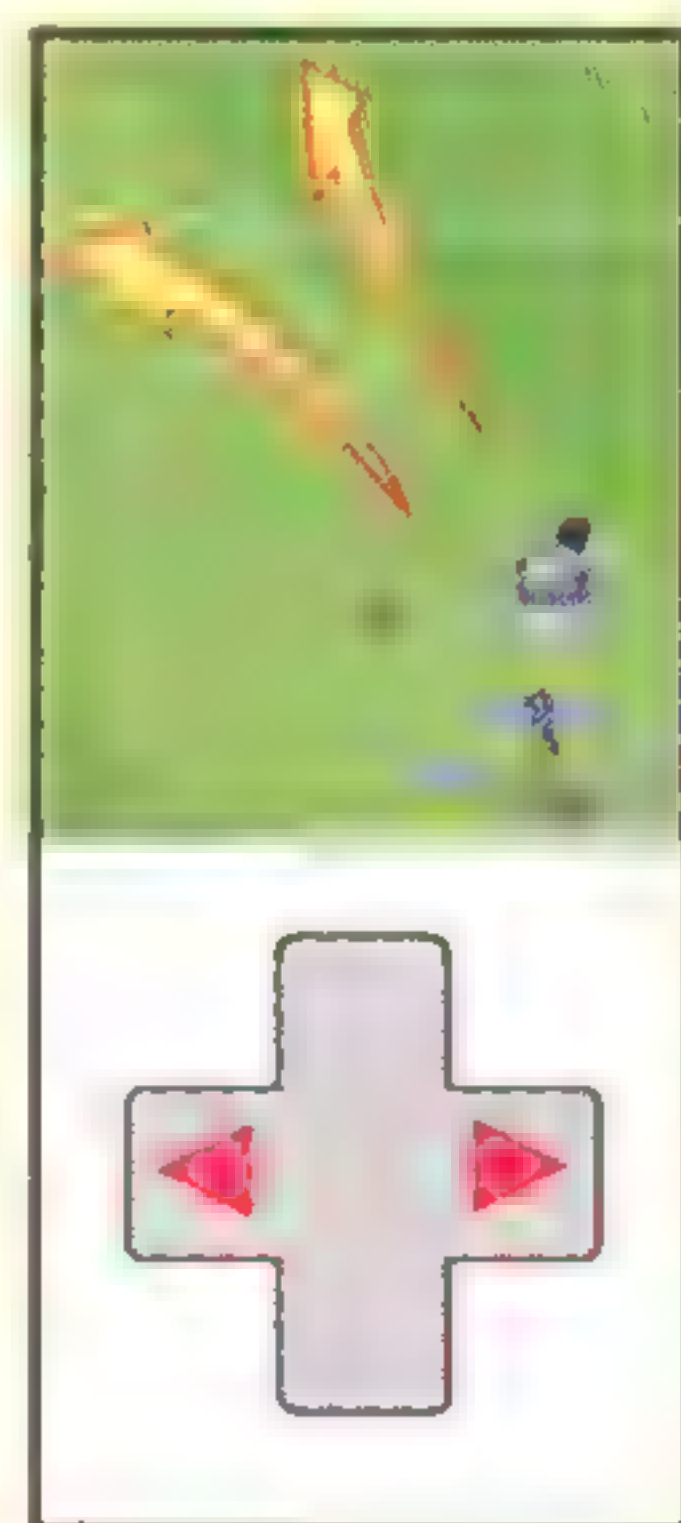
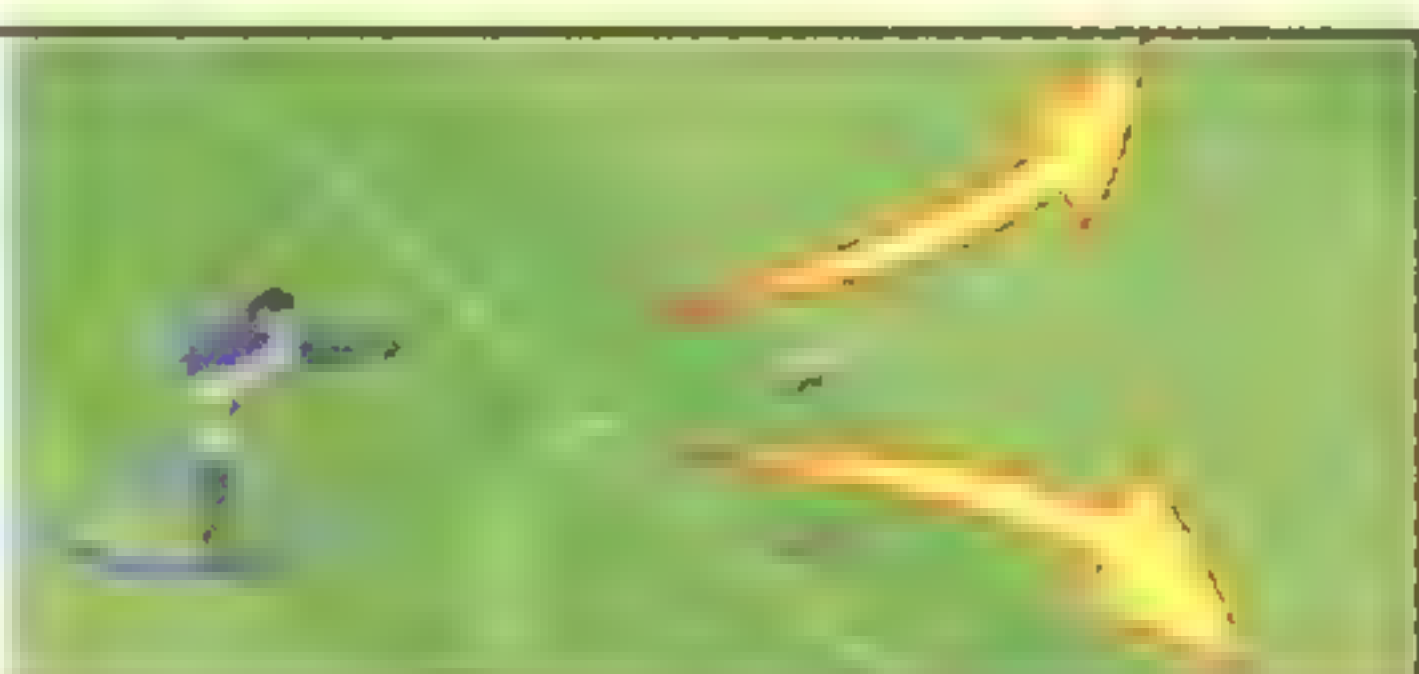
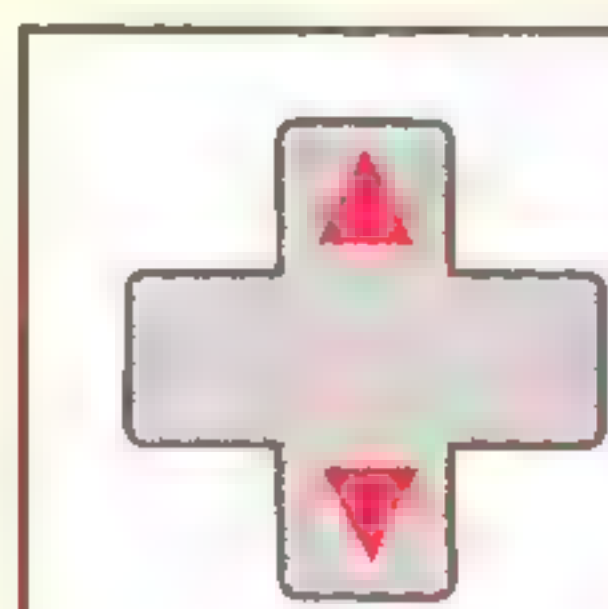
★キックする前にYボタンを押すと、 \oplus ボタンでフィールド状況が見れます。もう一度Yボタンで、選手の位置が調整できます。Rボタンで選択、 \oplus ボタンで移動。調整が終わったら、Yボタン以外でコーナーキックにもどります。

フリーキック

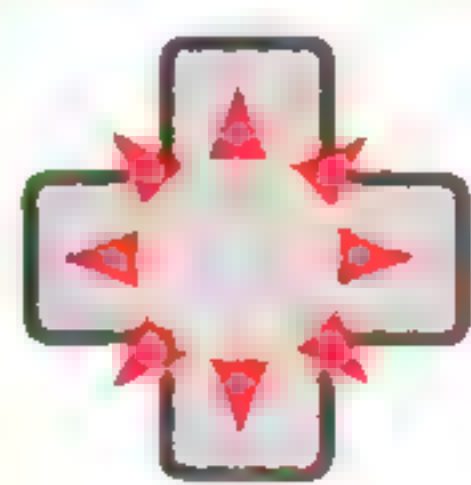
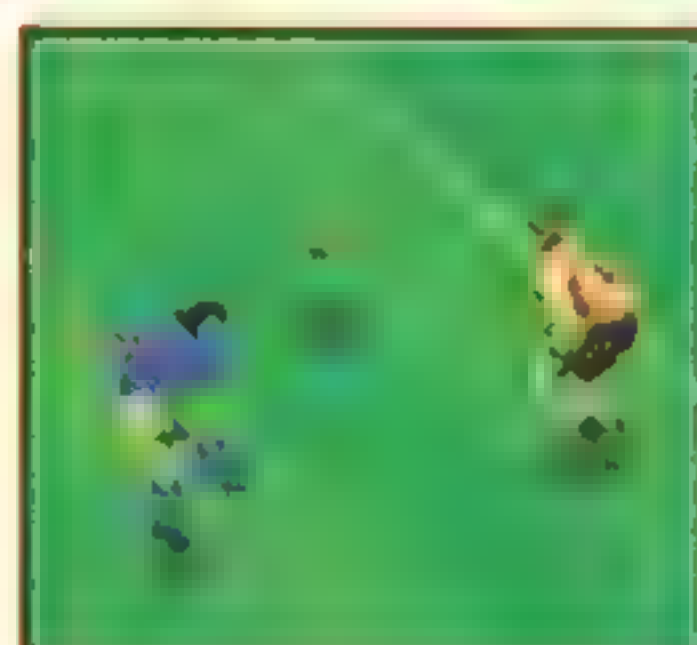


〈カーブについて〉

ボールの進行方向に対し、 \oplus ボタン $\leftarrow \rightarrow$ でカーブがかかります。



シュート

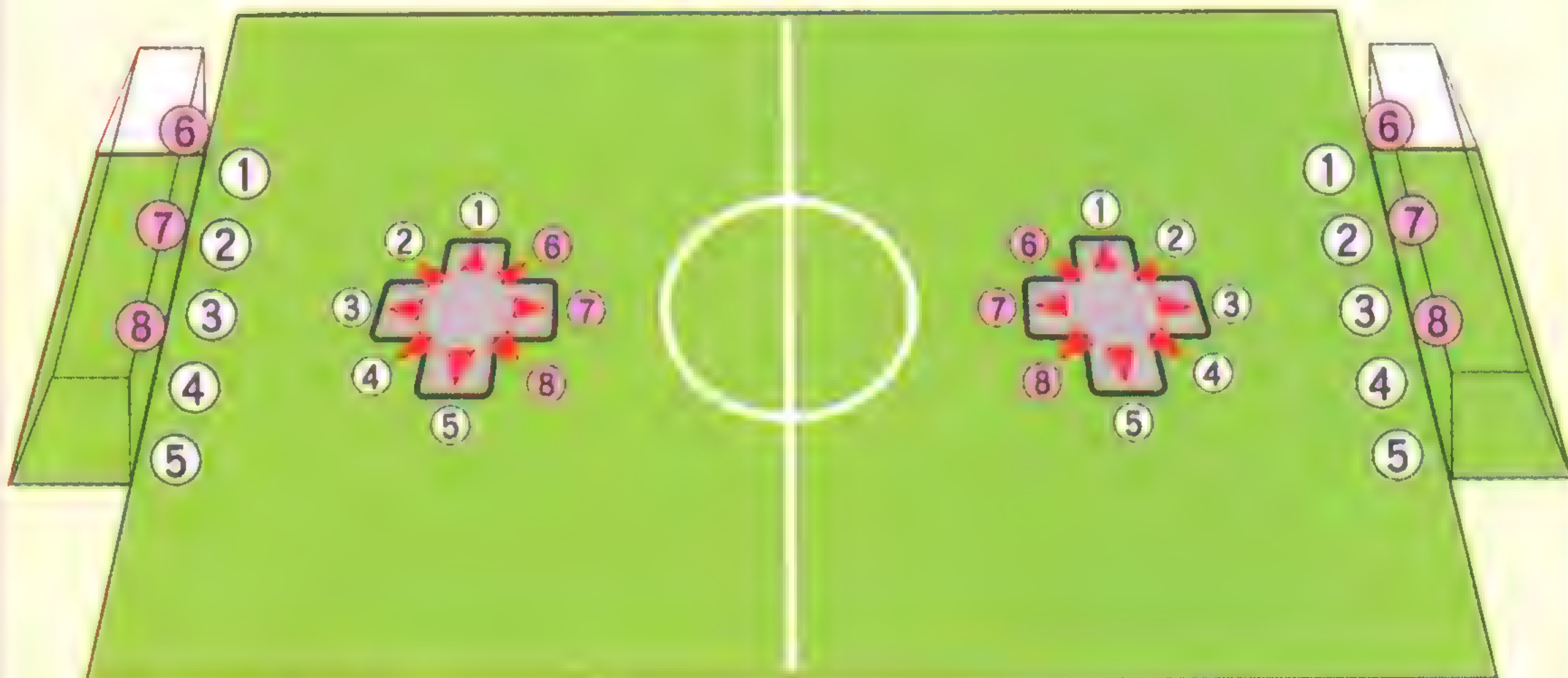


+



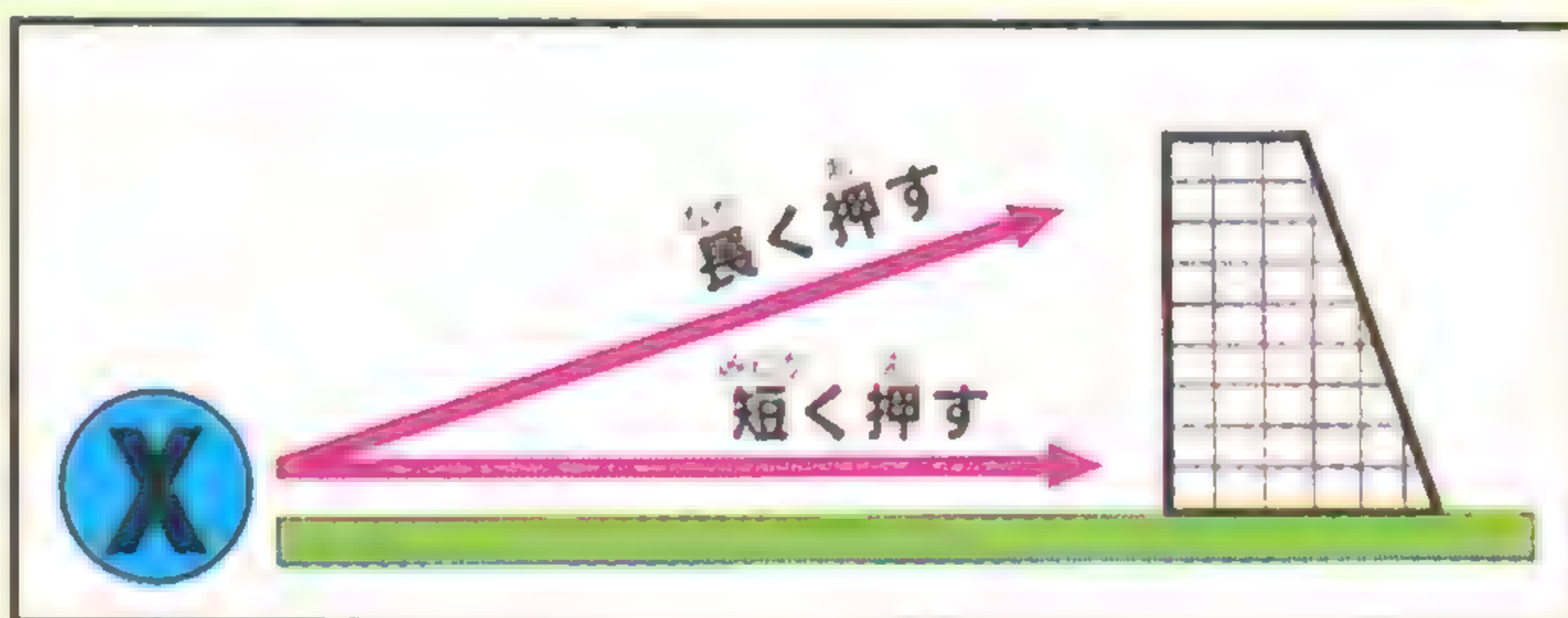
+ ボタンで指定した方向にシュートします。**X** ボタンを押す長さにより、角度を調整できます。

シュートコース



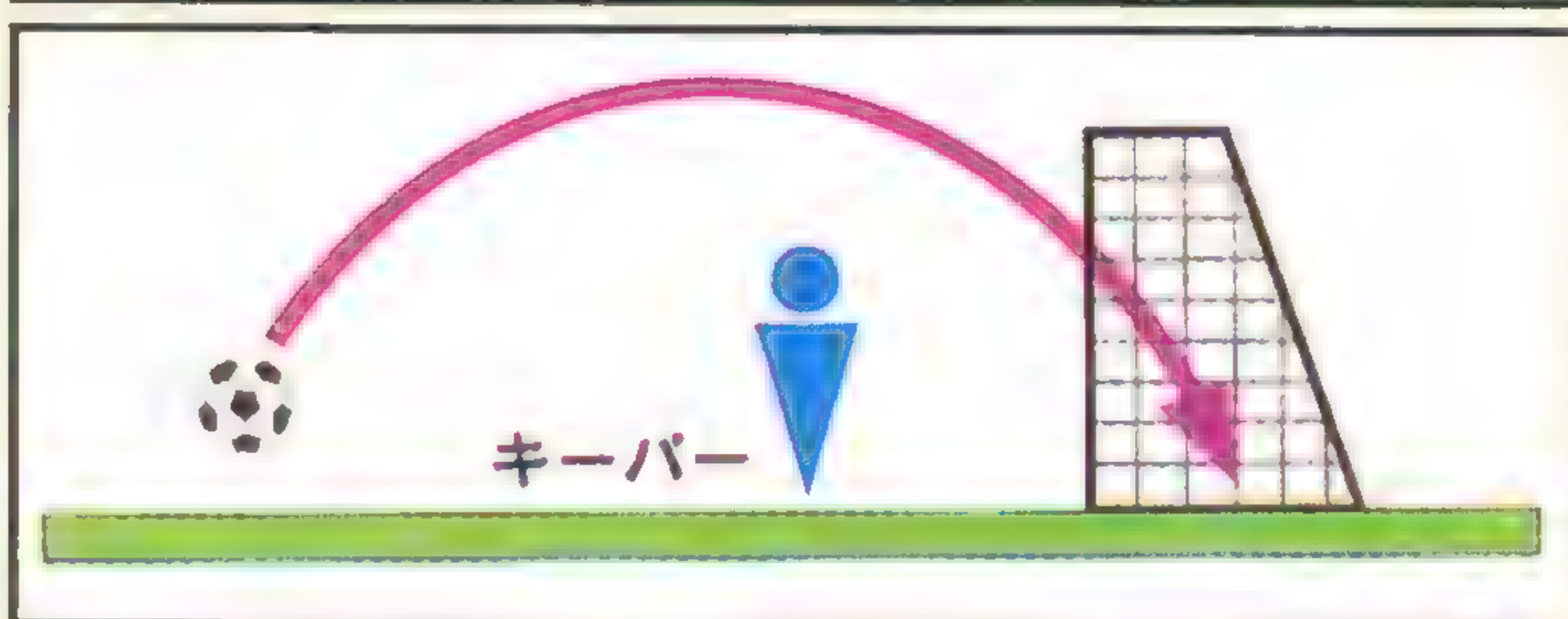
シュートの角度

X ボタンを押す長さで角度が調節できます。

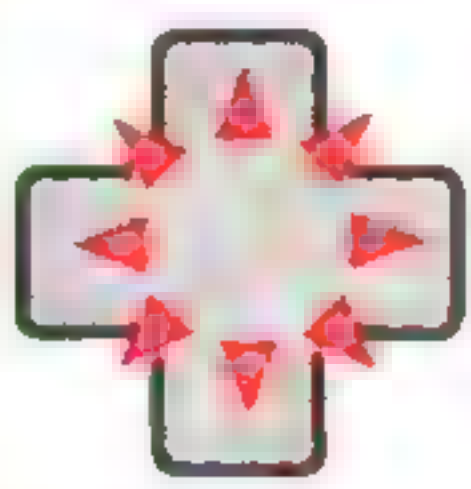
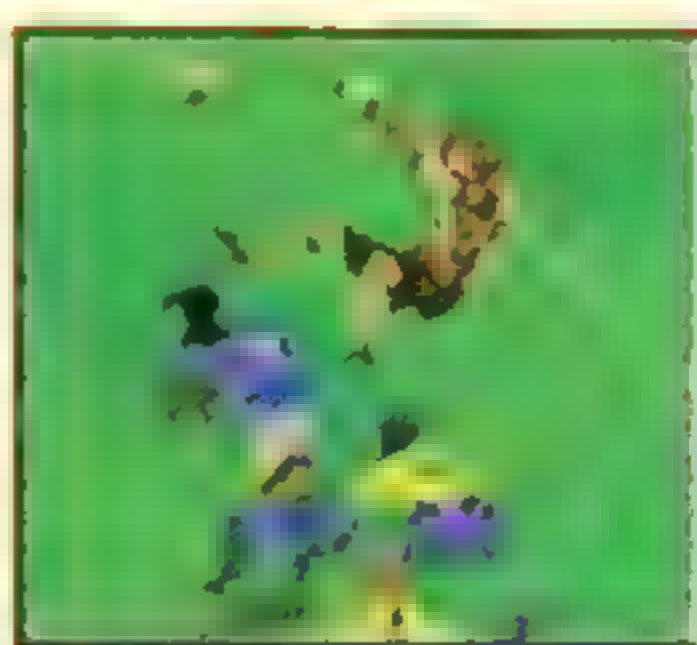


ループシュートについて

キーパーの頭を越すシュートです。上図の**+** ボタン6、7、8の方法でおこないます。



ヘディングシュート

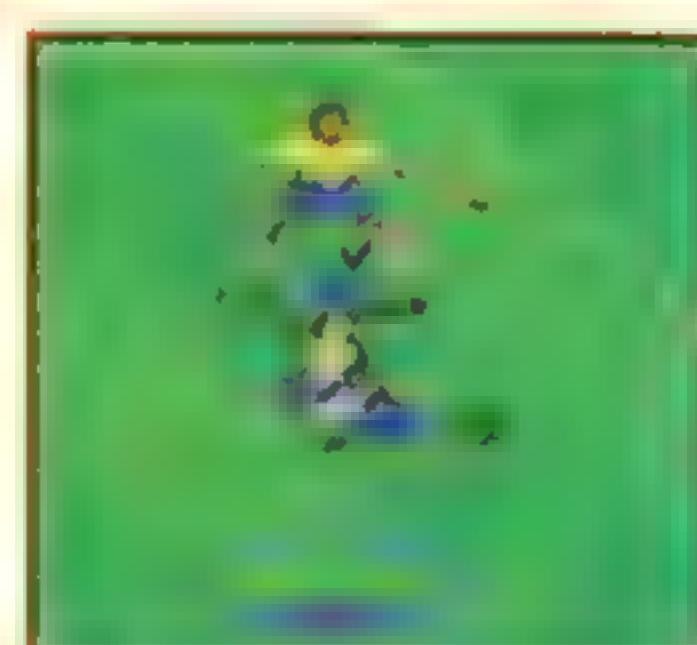


+



ボールにヘディングで合わせ**+** ボタンで指定した方向にシュートします。

オーバーヘッドシュート



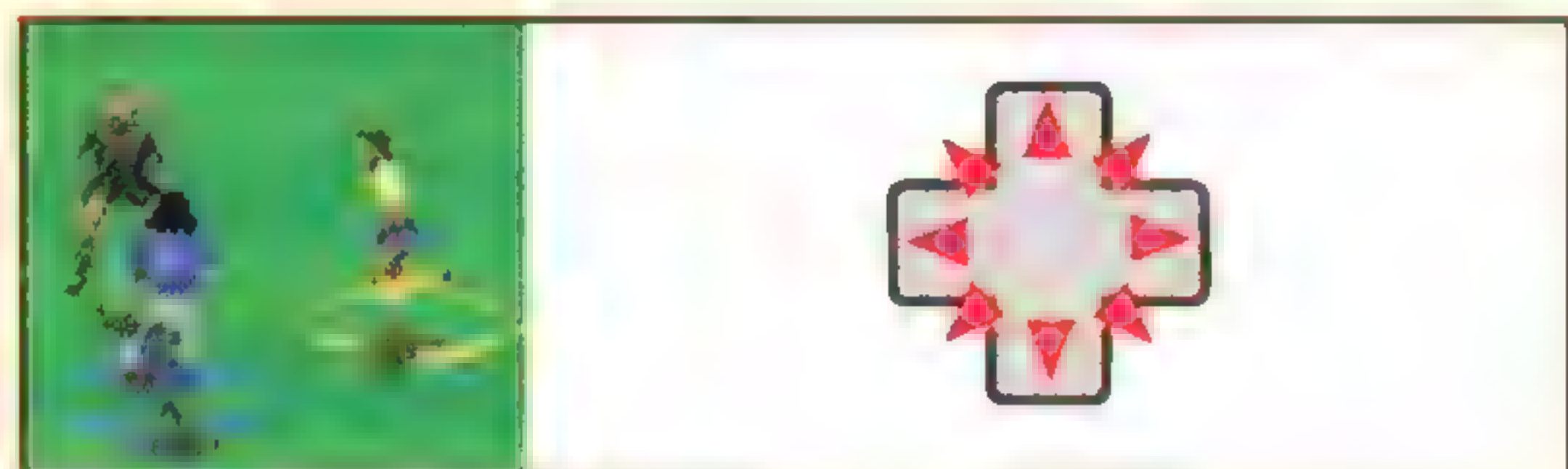
+



相手ゴールに背を向けた状態で、ボールにボレーで合わせ、**+** ボタンで指定した方向にシュートします。

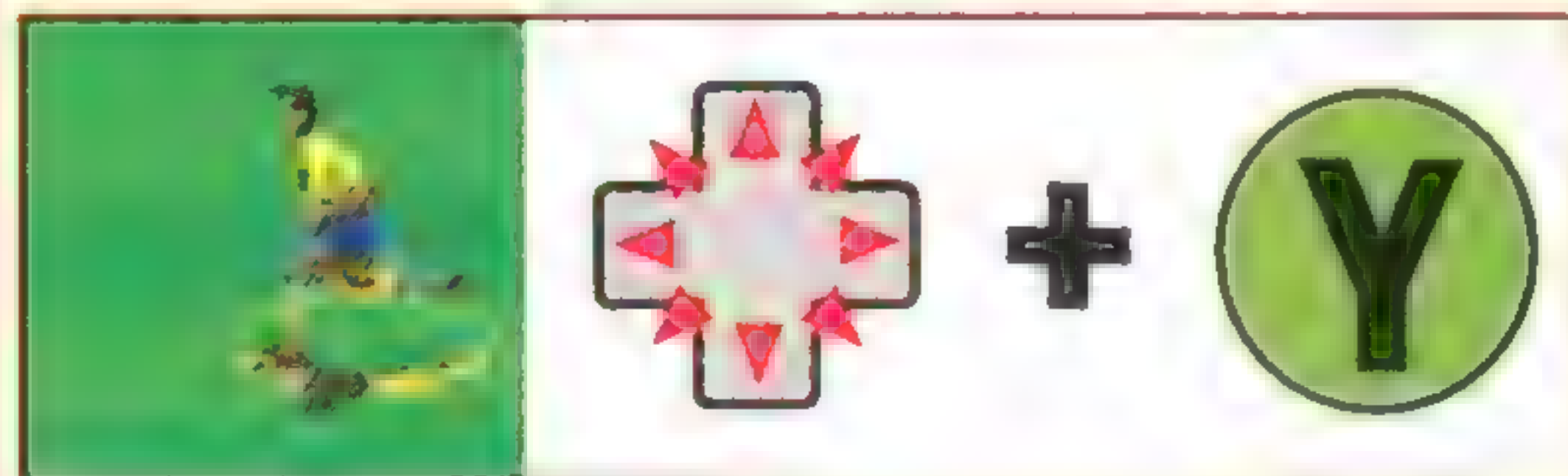
ボールをもっていないときのプレイヤーの操作の説明です。

移動



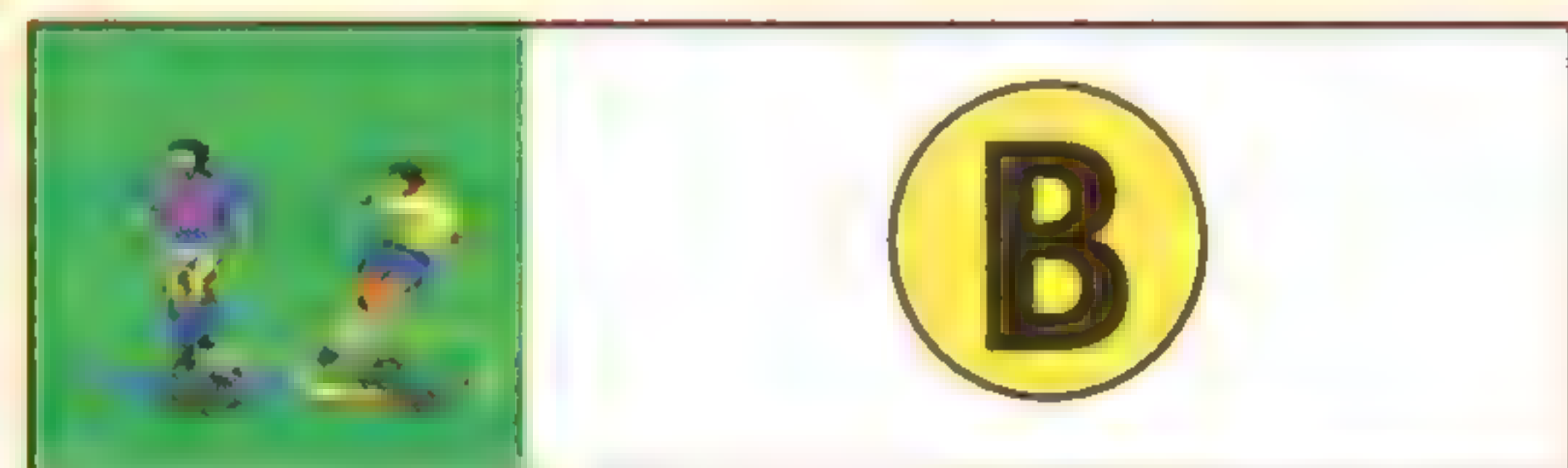
十字ボタンの方向に移動します。

ダッシュ



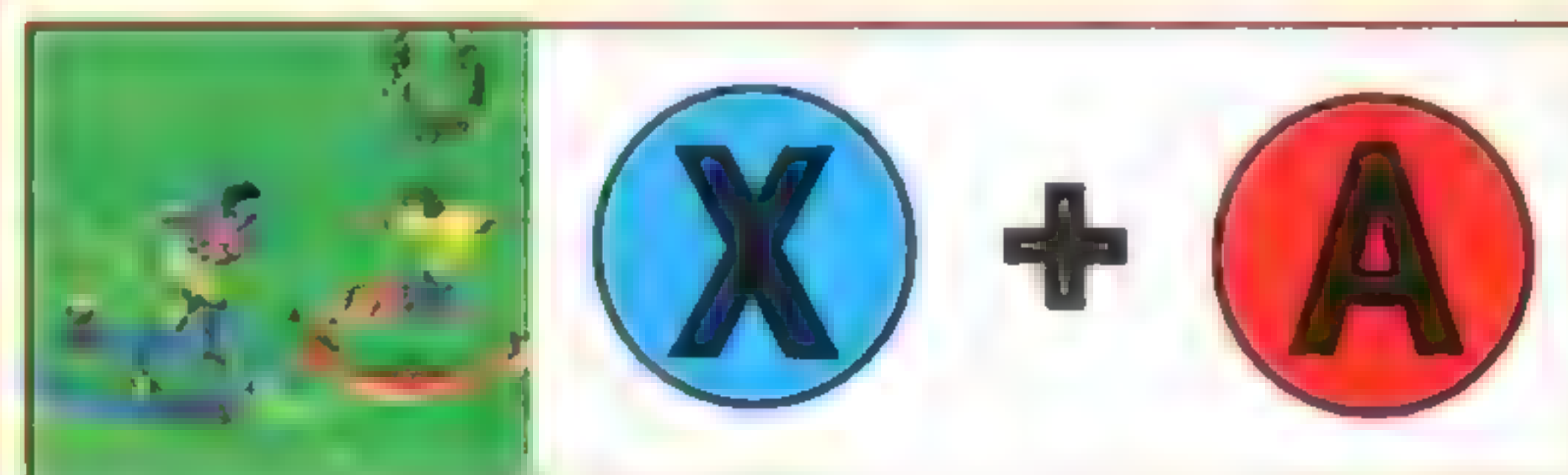
十字ボタンの方向にトップスピードで移動します。★すばやく2回押すとすぐにトップスピード。

チャージ



足を出して相手のボールを奪います。

ショルダーチャージ



相手選手に肩を使ってプレッシャーをかけます。(ファールになりやすい。)

スライディング



十字ボタンの方向にスライディングします。(後ろからするとファールになります。)

クリア



十字ボタンの方向に大きくけり出します。

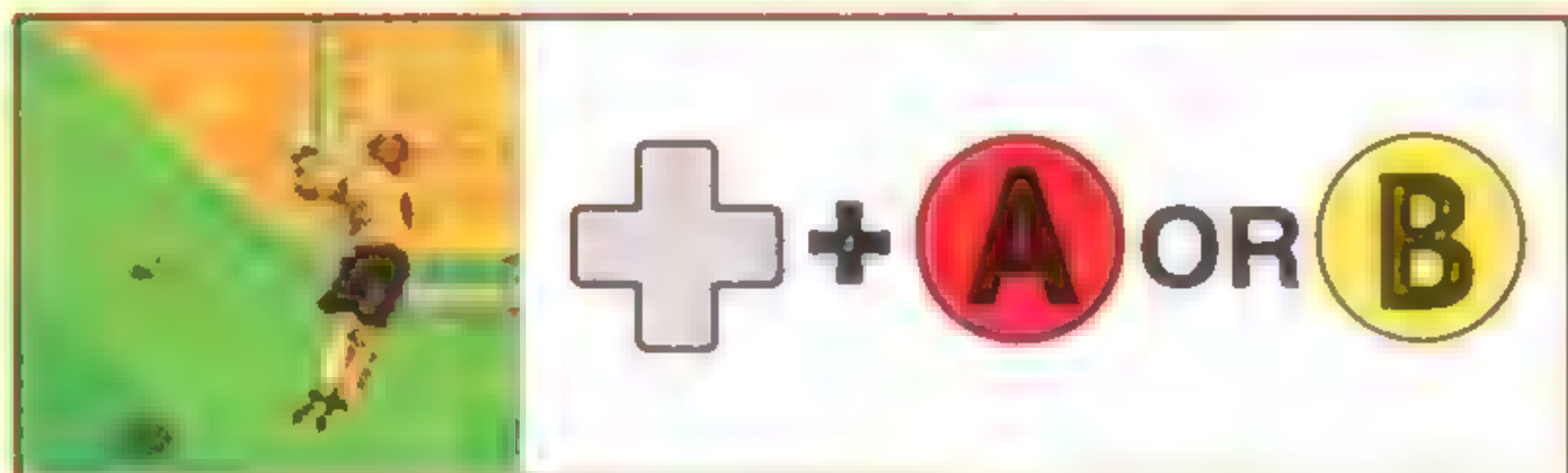
カーソルチェンジ



エディット画面で設定したカーソルタイプが実行されます。(→P.22)

マニュアルせっていじ設定時の説明せつめいです。

キャッチング



- A** ボタン→たか高いシュートのキャッチ
- B** ボタン→ひく低いシュートのキャッチ

スローイング(キーパー)



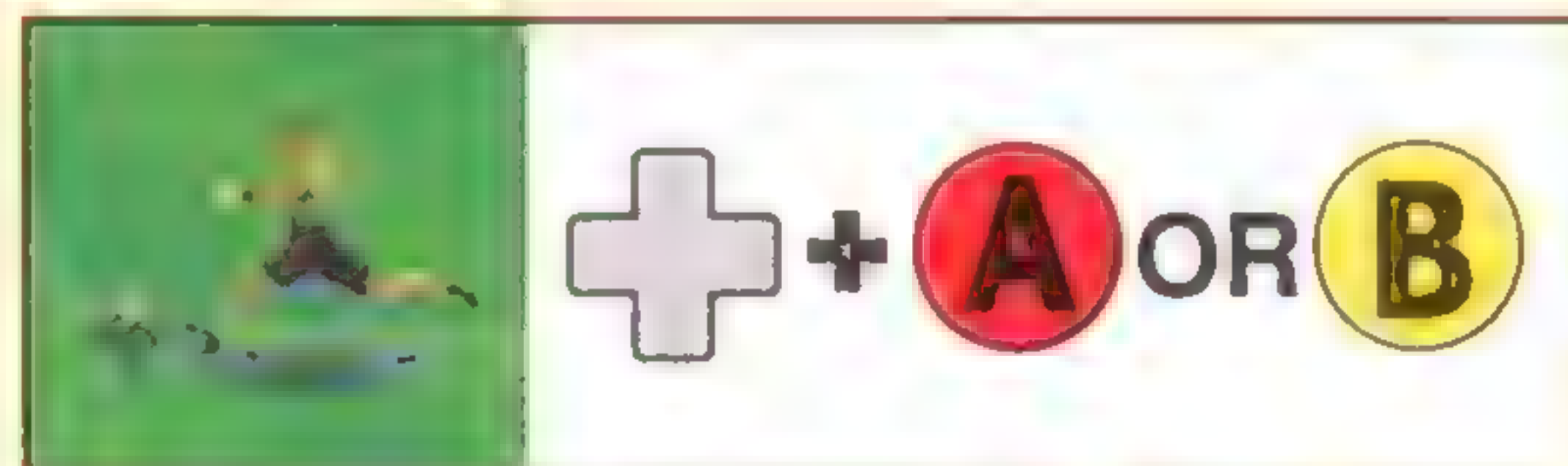
- +** ボタンで方向ほうこうを決めて、**B** ボタンを短く押す→アンダースロー
- ボタンを長く押す→オーバースロー

ゴールキック(パントキック)



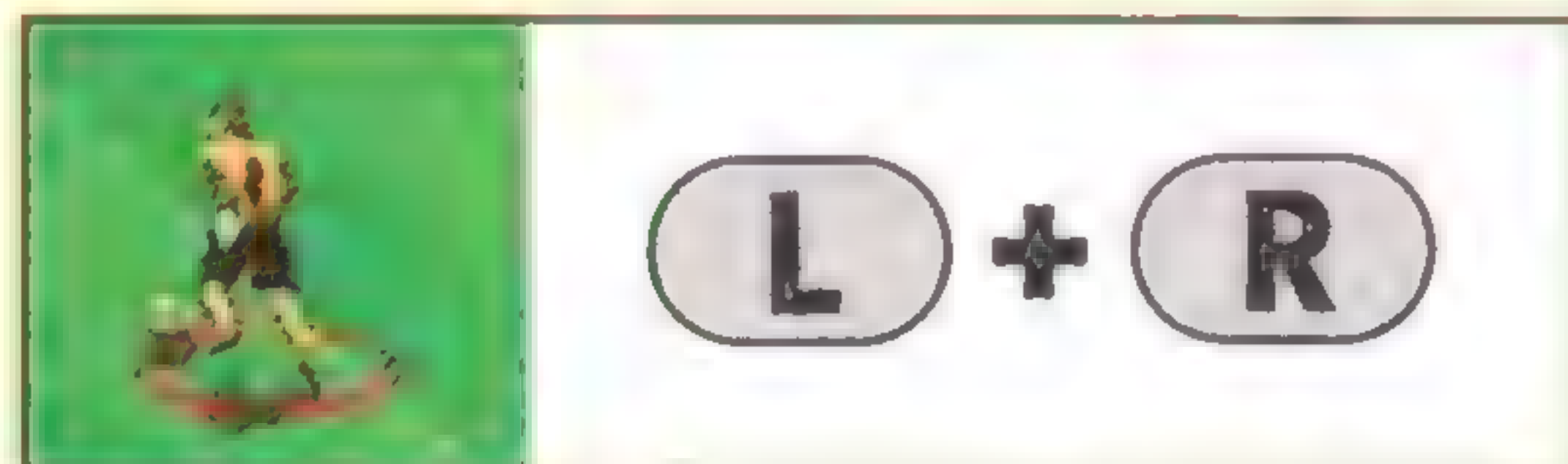
- +** ボタンで方向ほうこうを決めて、**A** ボタンでキック。押す長さでボールの飛距離ひきよが調整ちようせいできます。

ゴールキック



- +** ボタンで方向ほうこうを決めて、**A** ボタンでキック。押す長さでボールの飛距離ひきよが調整ちようせいできます。

キーパーにカーソルをうつす



- キーパーに選手カーソルせんしゆが合あいます。

オートセービング機能きののう

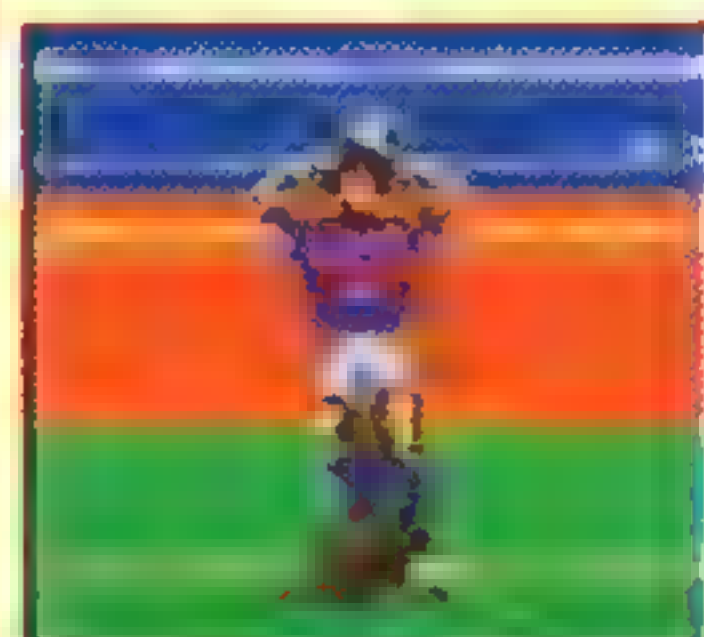


- セービングがオートになります。
- シュートの高低こうていを自動じどうで判断はんだんします。

★マニュアルキーパー設定時せっていじにはペナルティエリア内ないの味方みかたがオートでボールをクリアしてくれます。

その他の操作説明です。

スローイング

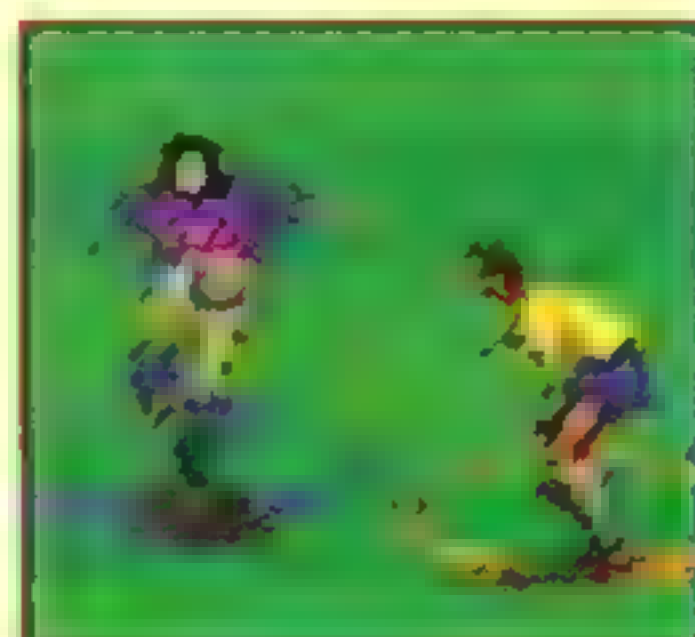


プレイヤーにボールを投げます。

A ボタン→山なりのボール

B ボタン→まっすぐなボール

リフティング

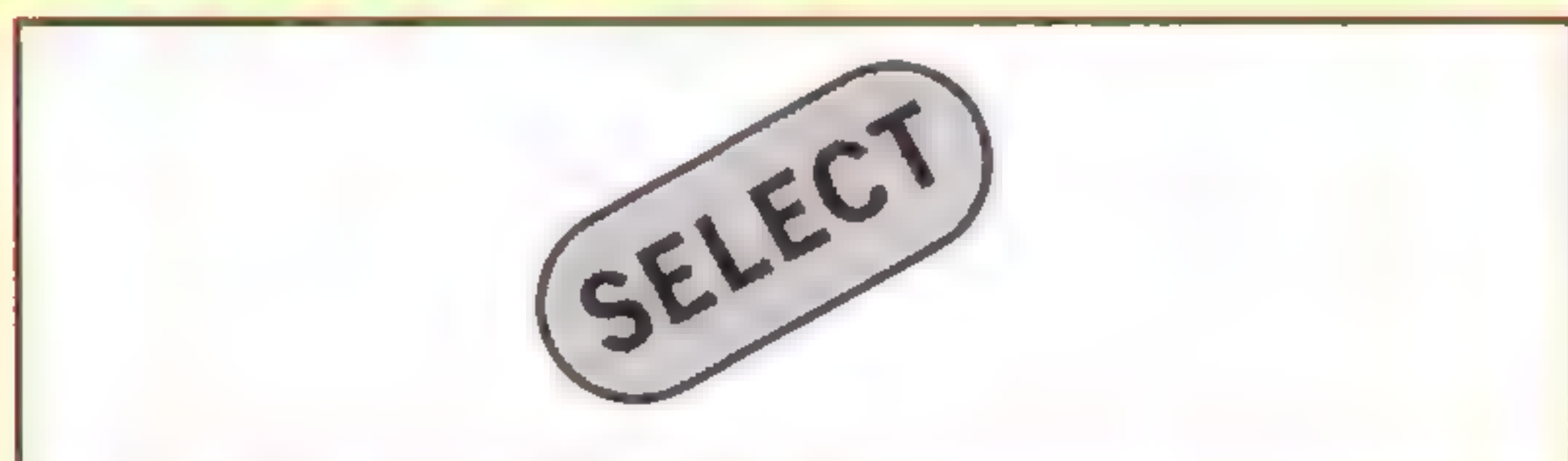


A 高いリフティング

B 低いリフティング

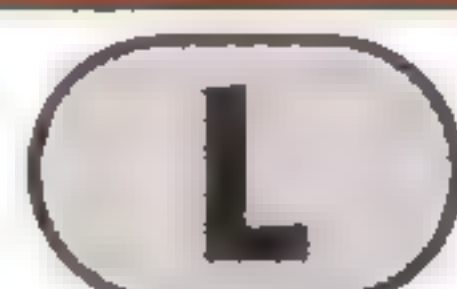
ボールを地面に落とさず、その場でキープします。押し続けると連続でおこないます。

エディット画面へ



試合中SELECTボタンを押しておくと、ラインアウト時にエディット画面にかわります。

作戦実行



エディット画面で設定した作戦を実行します。(→P.18)

リプレイ機能

- 試合中ゴールすると、自動的にリプレイ画面にはいります。
- 試合中、STARTボタンで少し前のシーンがリプレイできます。



逆再生



一時停止

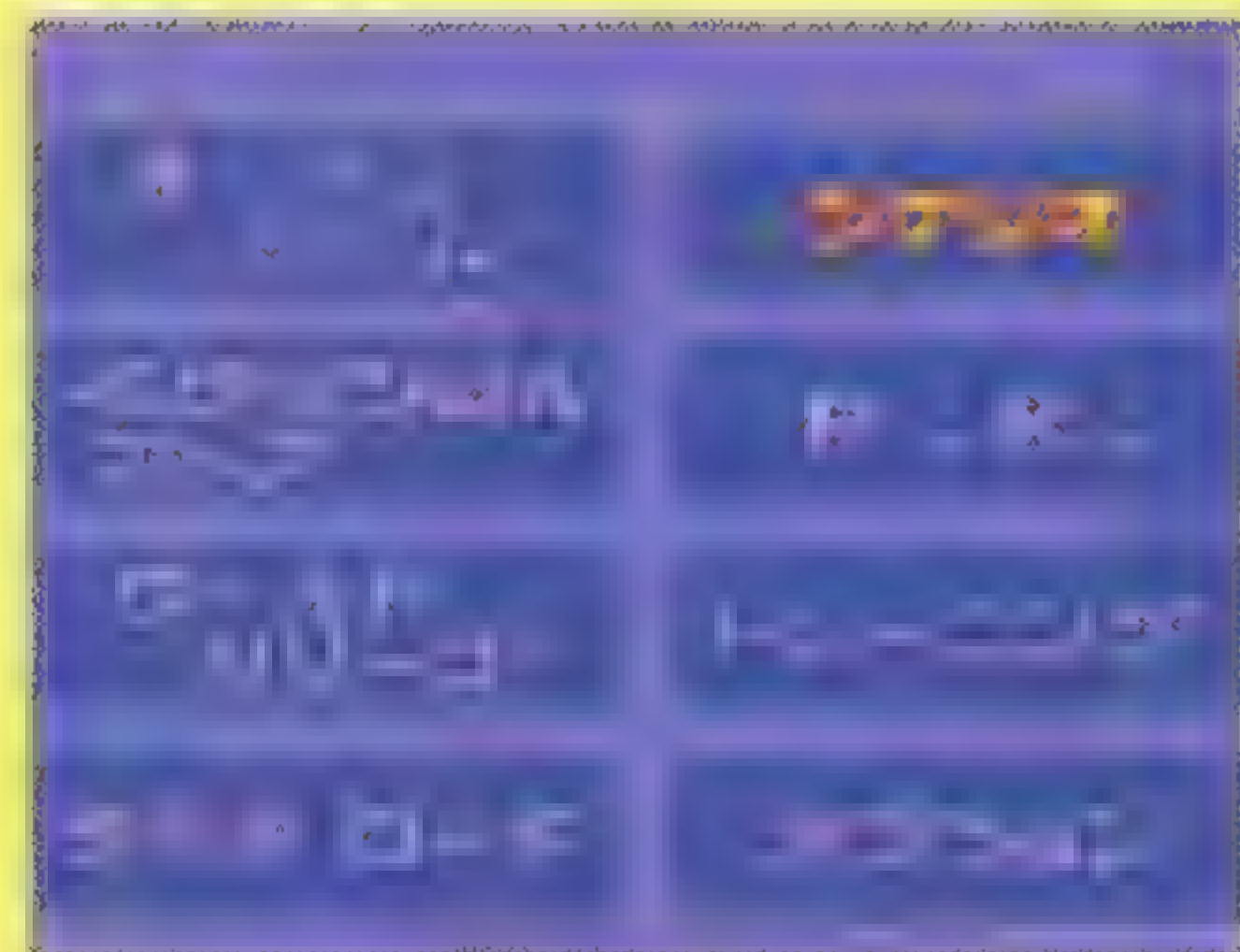


再生

★STARTボタンを押すとリプレイ画面をキャンセルできます。

12種類^{しゅるい}のシナリオのなかから^{えら}選び、^{あた}与えられた^{じょうけん}条件で^{しあ}試合を^{たたか}戦います。すべてをクリアするとエンディング^みを見ることができます。
(1～4P)

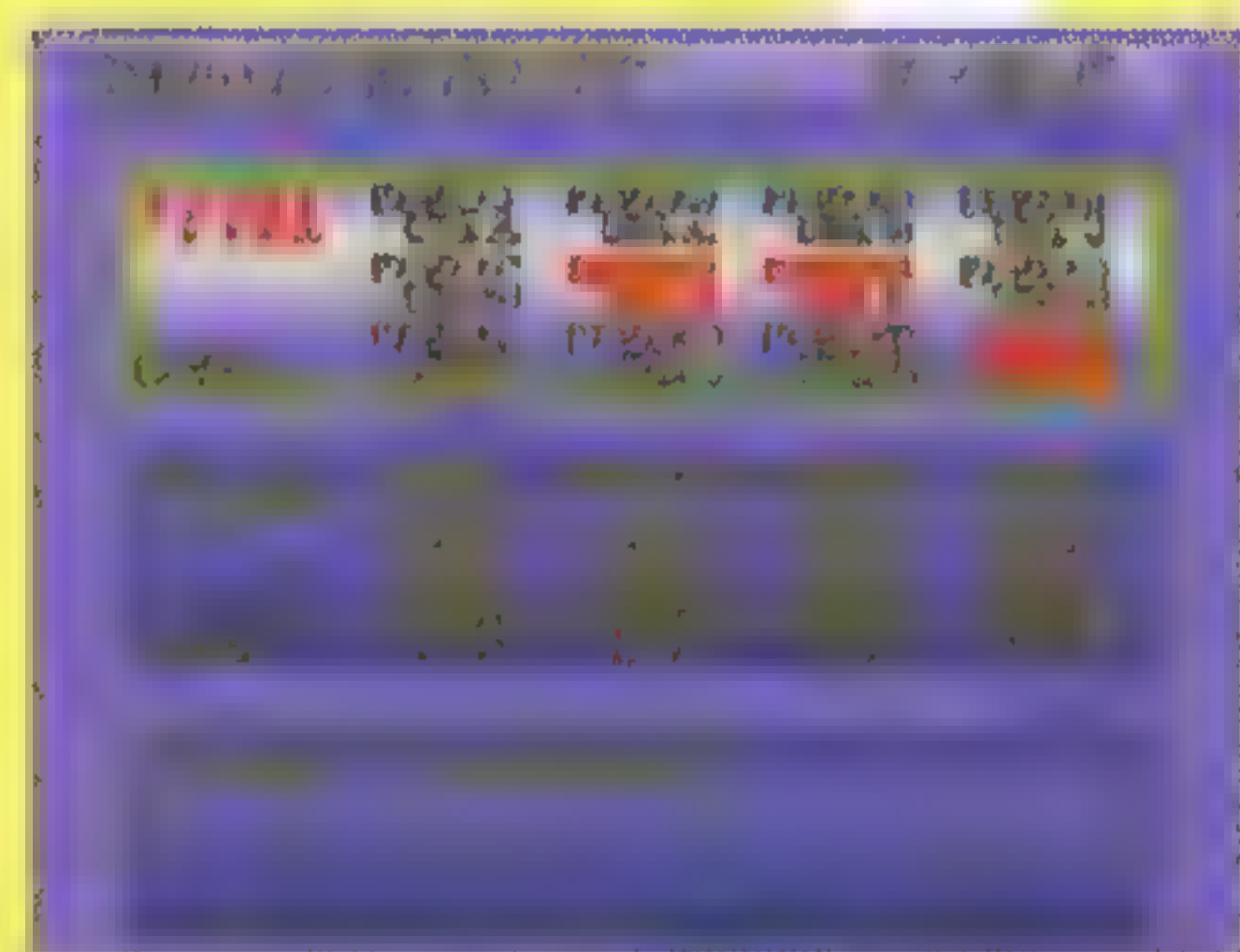
- 1 ゲームモード^{せんたくがめん}選択画面でシナリオにカーソル^あを合わせ、**A**ボタン^{けってい}で決定します。



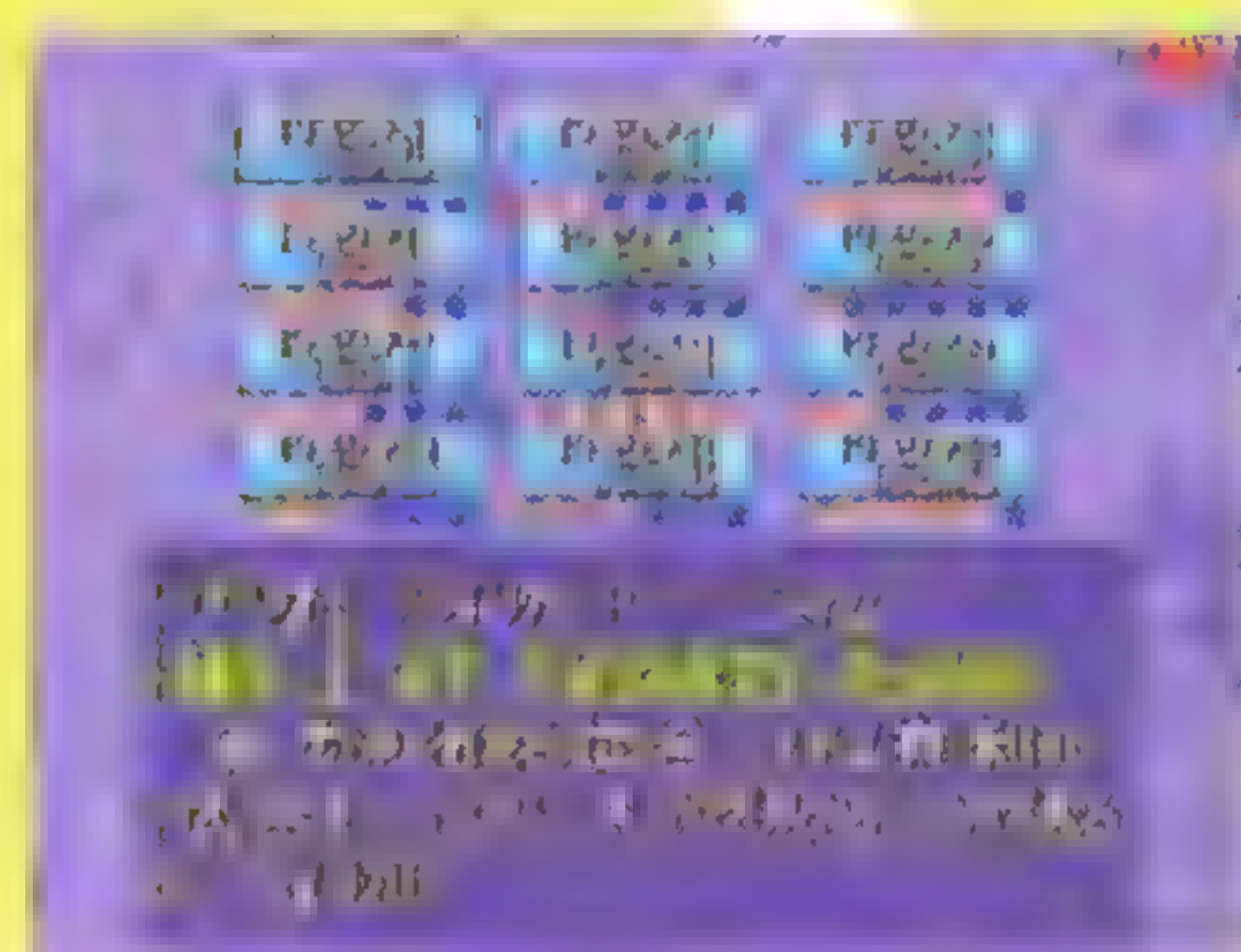
- 2 **+**ボタンではじめからかデータロードを^{えら}選び**A**ボタン^{けってい}で決定します。



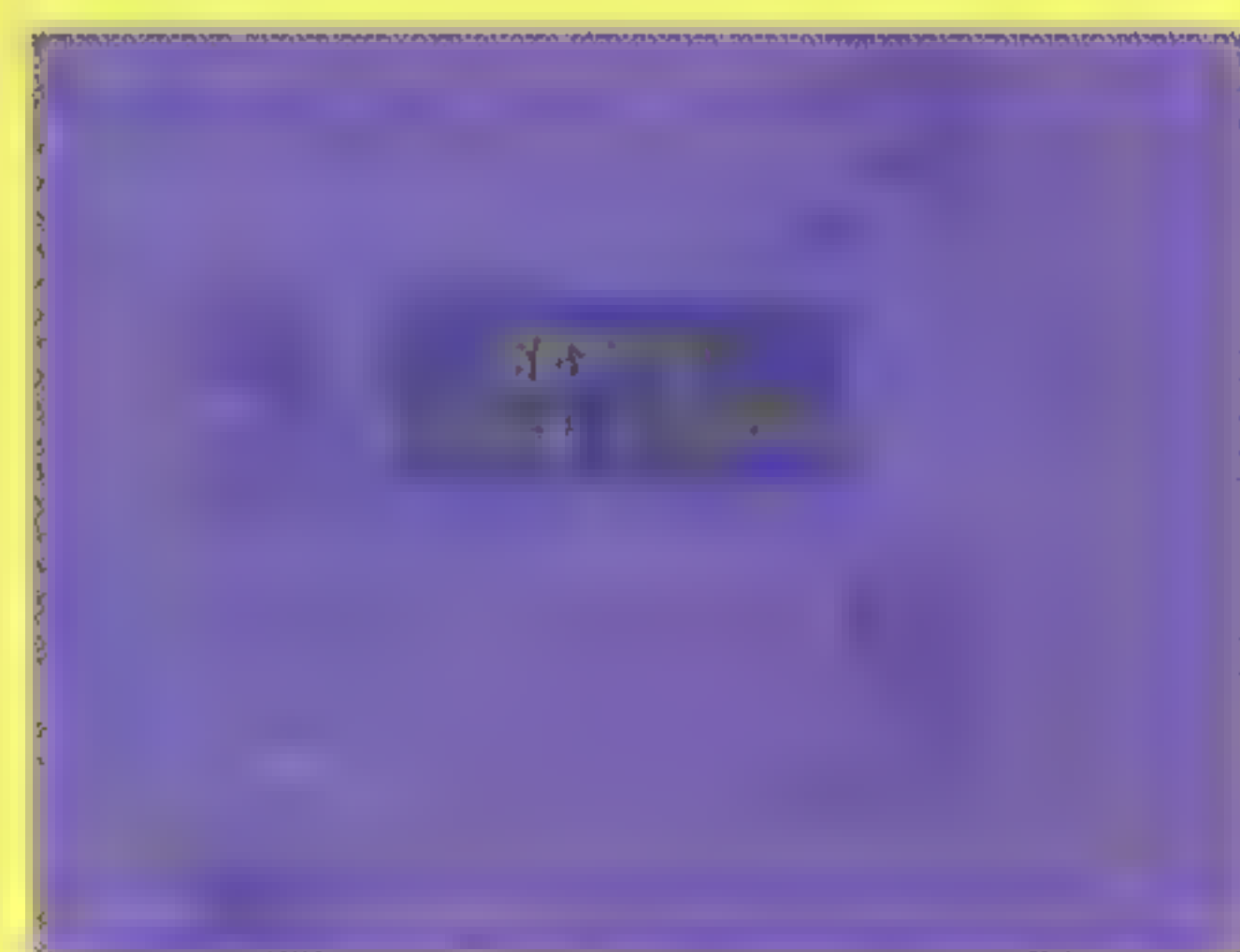
- 3 **+**ボタンで使用するファイル1～3を^{えら}選び**A**ボタン^{けってい}で決定します。



- 4 シナリオ^{せんたくがめん}選択画面で1～12のシナリオを^{えら}**+**ボタンで選び、**A**ボタンでゲームスタートです。



- 5 シナリオの結果は^{けっか}自動的に^{じどうてき}ファイルにセーブされます。



★クリアしたシナリオにはクリアマークがつきます。

★プレイヤーの操作は(P.26～31)をごらんください。

★オプション、エディットなどの設定はあらかじめ^{せってい}設定されています。

シナリオモードのルール

●その試合に勝つことでクリアになります。

●同点の場合はクリアにはなりません。

◆シナリオの説明

シナリオ1 [難度] ★★★

設定 ……アメリカ0-1スイス

◆アメリカのフリーキックからのこり1:47

シナリオ2 [難度] ★★

設定 ……イタリア0-0ブラジル

◆イタリアのゴールキックからのこり0:35

シナリオ3 [難度] ★★★★★

設定 ……日本2-2韓国

◆日本のスローインからロスタイム

シナリオ4 [難度] ★★★★★

設定 ルーマニア0-1スウェーデン

◆ルーマニアのフリーキックからのこり1:23

シナリオ5 [難度] ★★

設定 …イタリア0-0ノルウェー

◆イタリアのコーナーキックからのこり0:54

シナリオ6 [難度] ★

設定 …ベルギー3-2ウルグアイ

◆ウルグアイのフリーキックからのこり1:08

シナリオ7 [難度] ★★★

設定 アルゼンチン0-1ナイジェリア

◆アルゼンチンのフリーキックからのこり2:11

シナリオ8 [難度] ★★★★★★

設定 日本0-3アルゼンチン

◆日本のフリーキックからのこり3:49

シナリオ9 [難度] ★★

設定 ……ブラジル0-0ロシア

◆ブラジルのコーナーキックからのこり0:51

シナリオ10 [難度] ★★★

設定 クロアチア0-1ポルトガル

◆クロアチアのコーナーキックからのこり1:30

シナリオ11 [難度] ★★★

設定 …デンマーク0-1メキシコ

◆デンマークのスローインのこり1:42

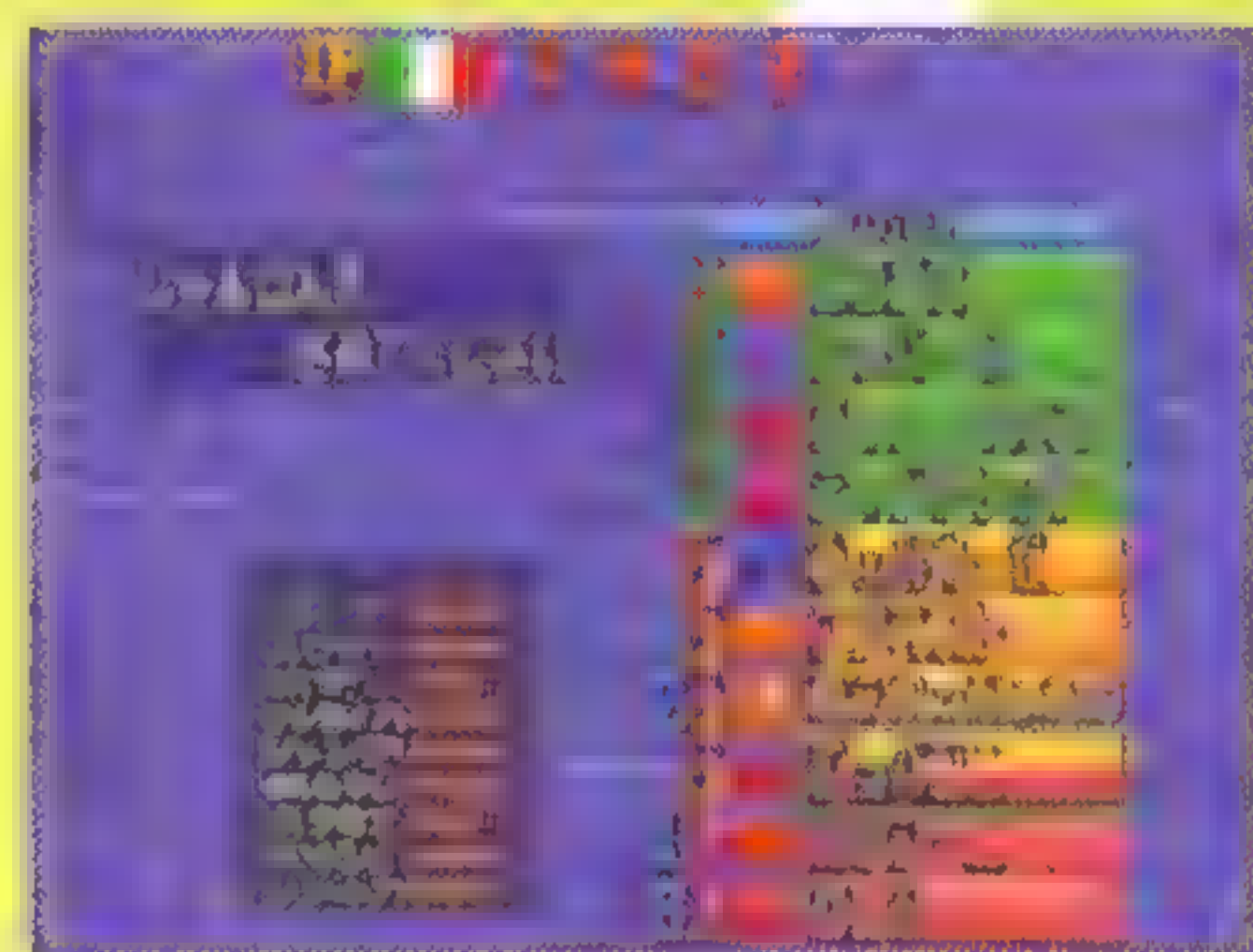
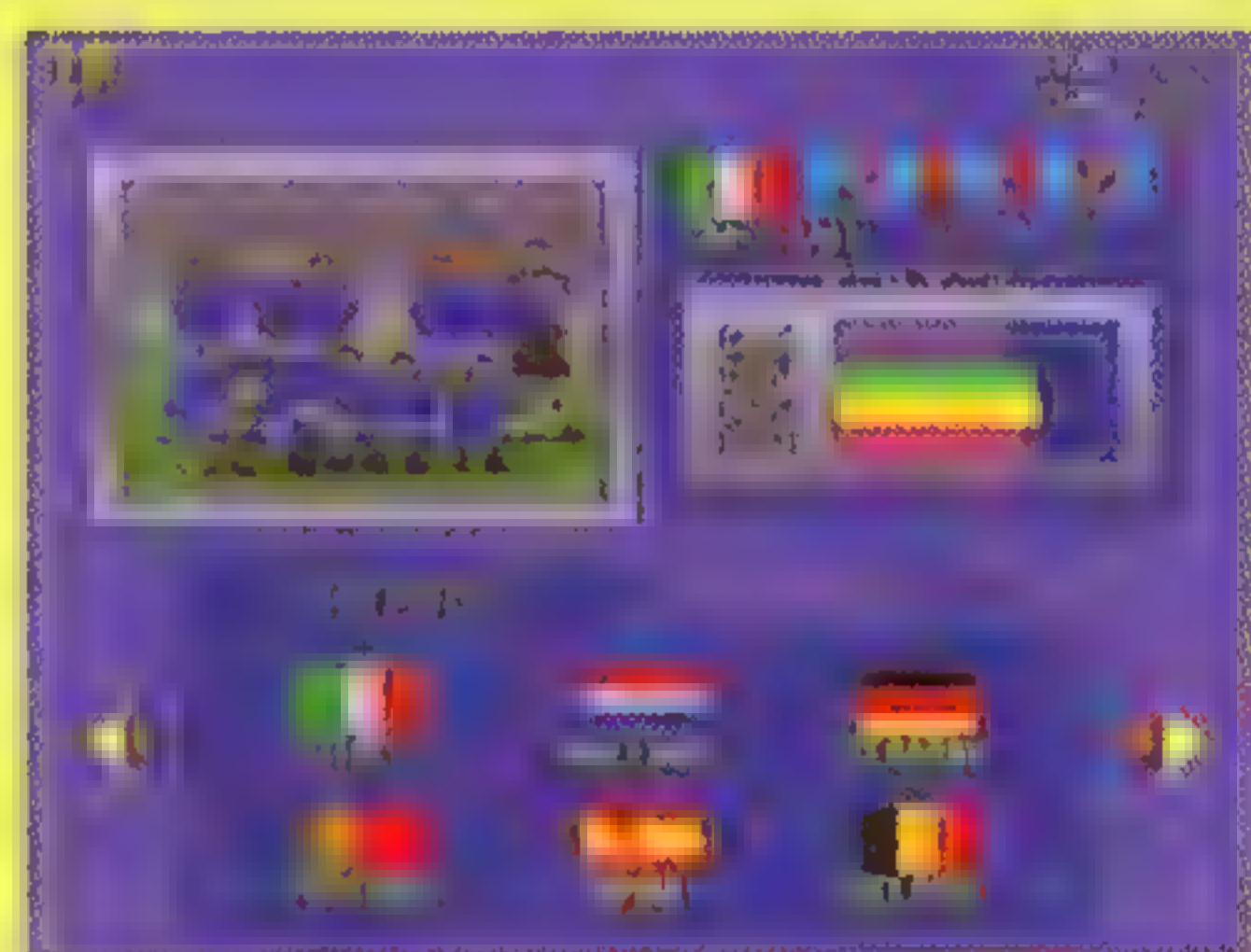
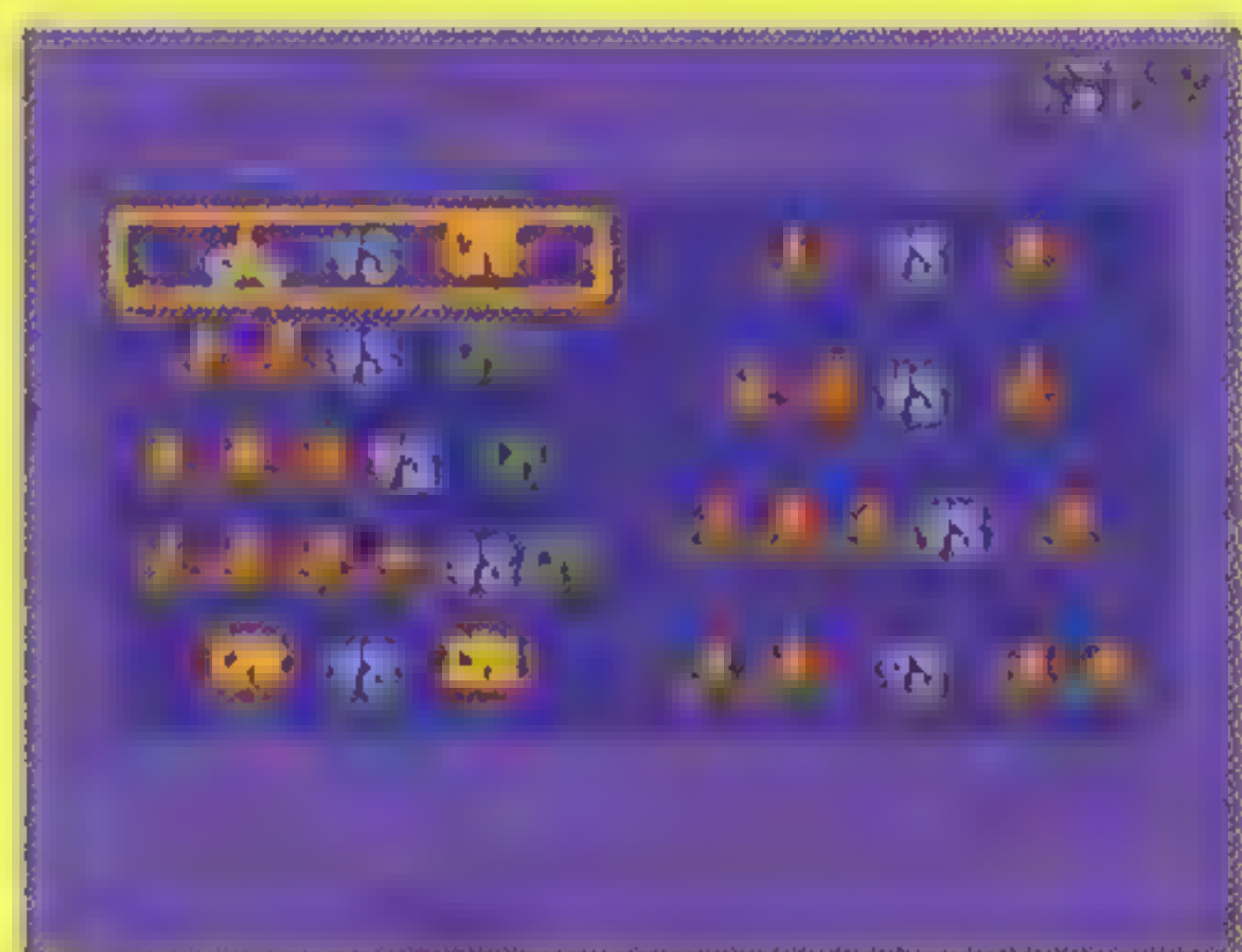
シナリオ12 [難度] ★★★★★★

設定 ……日本1-1イングランド

◆イングランドのペナルティキックのこり0:19

P.K.戦の練習、プレイができます。(1~4Pプレイ)

- ① ゲームモード選択画面でP.K.にカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。
- ② プレイヤー数の設定をします。**+** ボタンで項目の選択、**A** ボタンで決定します。
B ボタンでキャンセルできます。
- ③ **+** ボタン $\leftarrow\rightarrow$ で好きなチーム(国)を選び、**A** ボタンで決定、スタジアムを選びます。
- ④ 5人のキッカーを選びます。**+** ボタンで1人ずつ選手を選び、**A** ボタンで決定します。
- ⑤ 5人のキッカーが決まったら、ゲームスタートする場合は**A** ボタンを押します。



★2P側の選択は1P側と同じです。

★2人以上でプレイする時は、順番でプレイします。

ルール

両チーム5人ずつ選手がペナルティキックをおこない、成功数で勝敗を決めます。

勝敗が決まらなかった場合

P.K.戦で5人がシュートを終えても勝敗が決まらない時、毎回1人ずつ選手を出し勝負がつくまで続けます。選手は毎回1人ずつ選手選択画面で選びます。

▶ P.K.の操作方法

キッカーおよびキーパーの操作方法

◆キッカーの操作

- 1 **+**ボタンでボールをキックする方向を決めます。**A**または**B**ボタンでキックをスタートします。
- 2 キックしようとする瞬間に**A**または**B**ボタンをもう一度押し、ボールの高さを決めます。
Aボタン・・・高いシュート
Bボタン・・・低いシュート

★タイミングよくボタンを押せば、スピードボールがけれます。

タイミングがずれると大きくボールがはずれます。

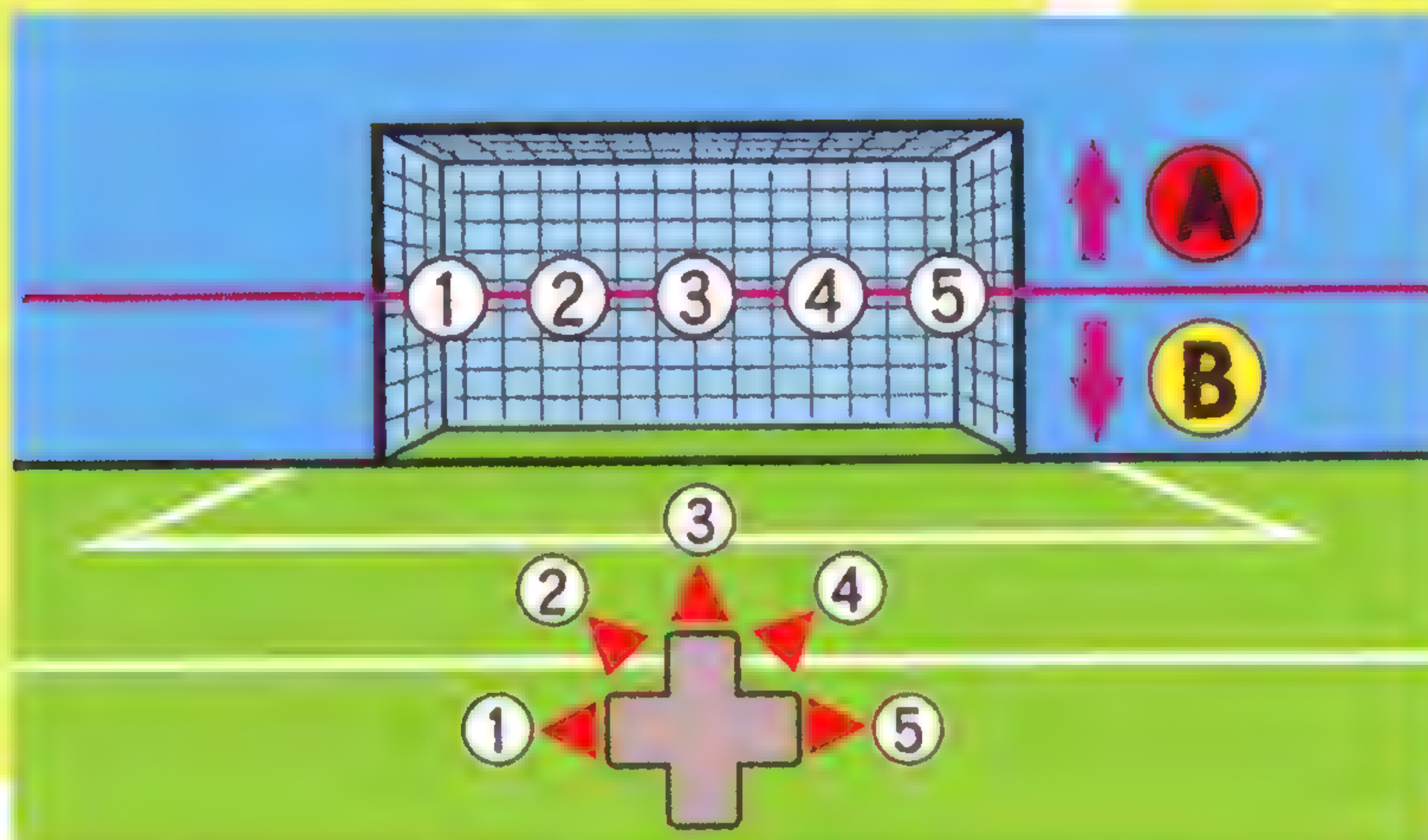
また、**2**で**A**(**B**)ボタンを押さなければ必ず**1**で狙った所にボールがけれます。

★**+**ボタンを離してスタートするとボールは中央にキックされます。

◆キーパーの操作

- 1 **+**ボタンでキャッチングする方向を決めます。
- 2 **A**または**B**ボタンでキャッチング(パンチング)します。
Aボタン・・・高いシュートのキャッチング
Bボタン・・・低いシュートのキャッチング

★キーパーはキッカーがボールを蹴る瞬間まで動けません。



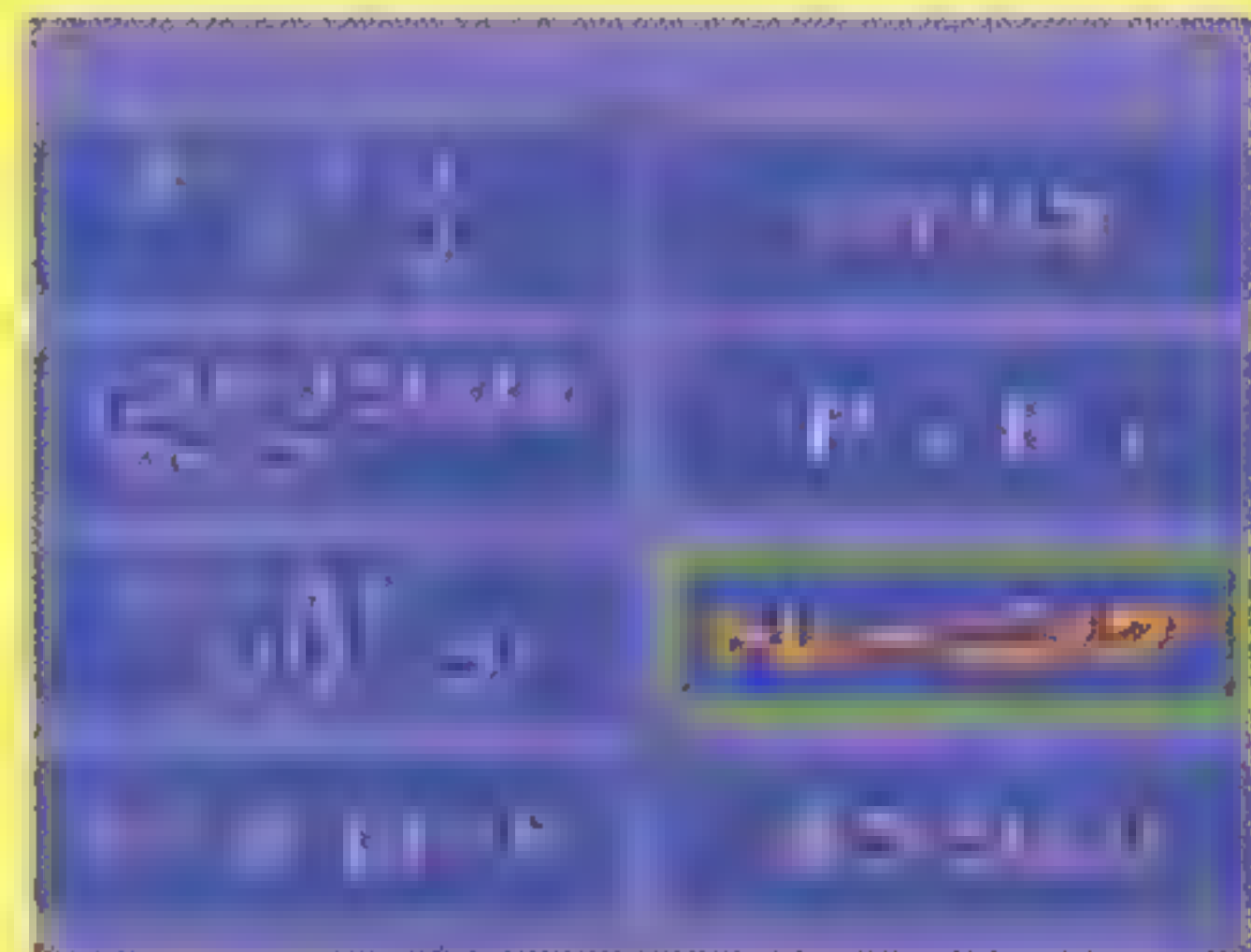
トレーニングモード、チャレンジモードで基本的な操作を練習します。

(1P専用)

① ゲームモード選択画面でトレーニングにカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。

② **+**ボタンでゲームのモードを選び、**A**ボタンで決定します。

トレーニングモード→基本操作の練習です。
チャレンジモード→各チャレンジモードの記録に挑戦します。

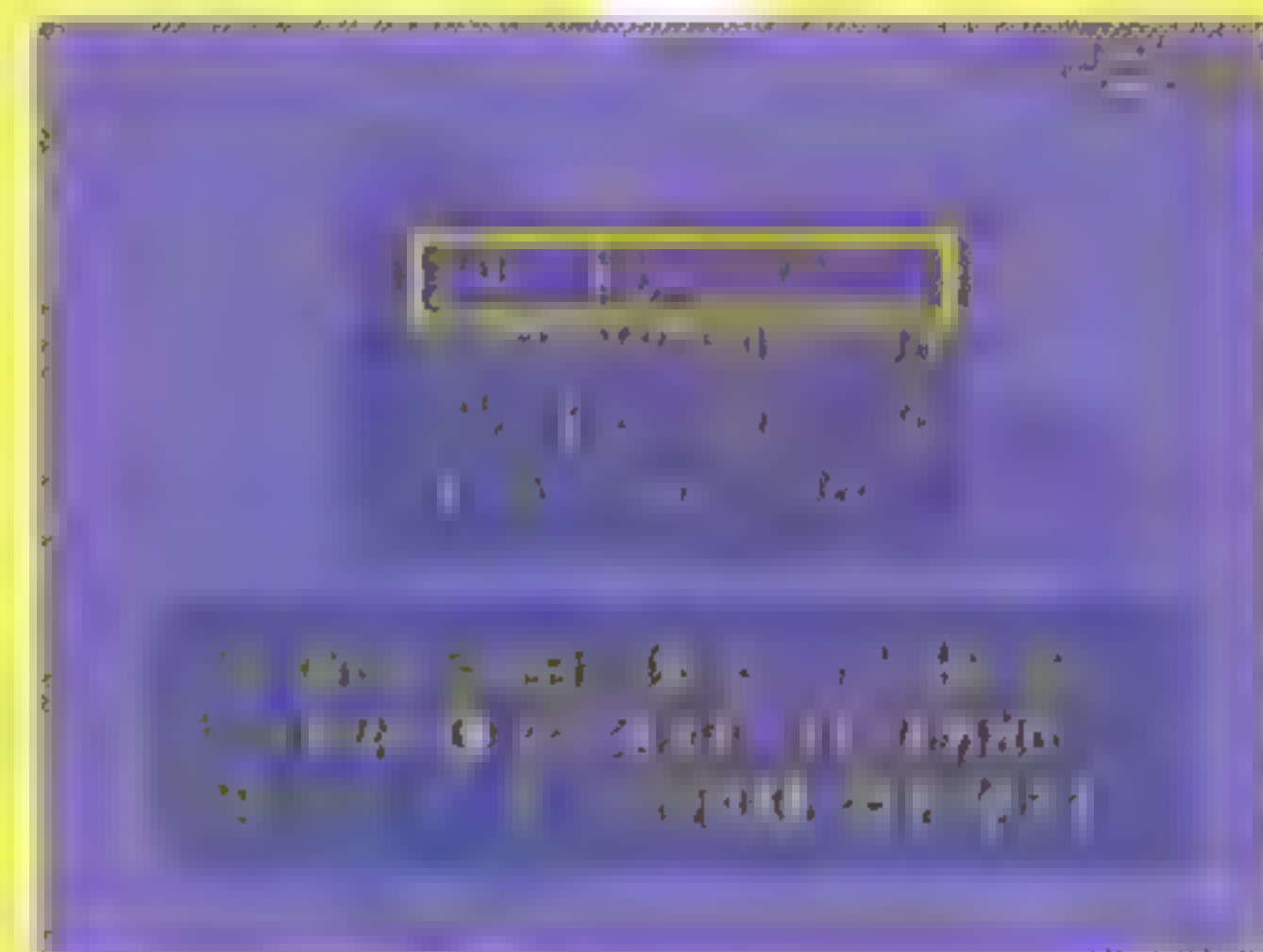


◆トレーニングモード

① **+**ボタン **←→** で好きなチーム(国)を選び**A**ボタンで決定、次にスタジアムを選びます。

② **+**ボタンで各モードを選び、**A**ボタンで決定します。

★トレーニングモードでエディット設定できるのはメンバーチェンジ、フォーメーション、キーコンフィグ、カーソルチェンジです。



◆フリートレーニング→ドリブル、パス、シュートなどの練習

◆ディフェンストレーニング→相手の攻撃を防ぐ練習

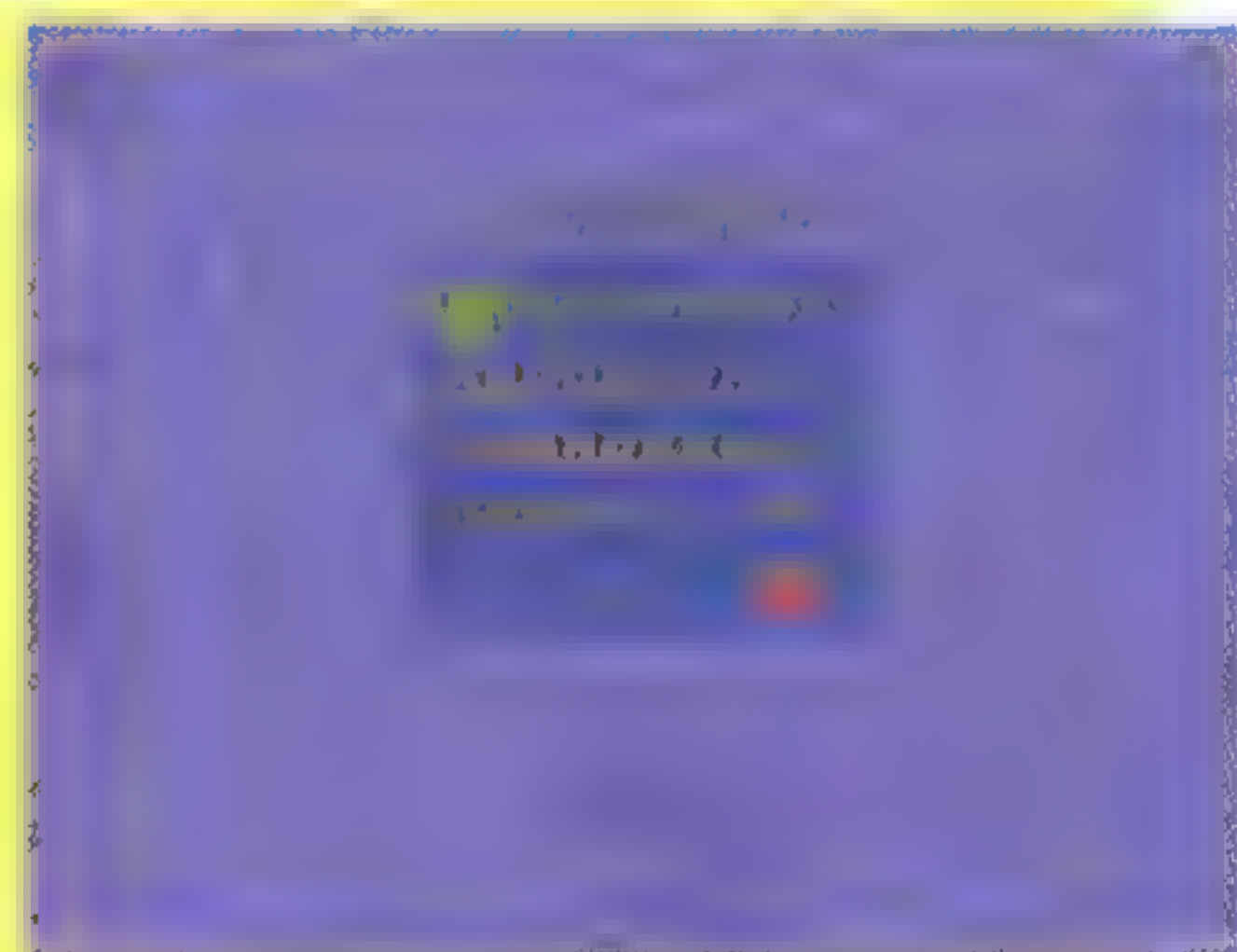
◆フリーキックトレーニング→フリーキックの練習

◆キーパートレーニング→マニュアルキーパーの練習

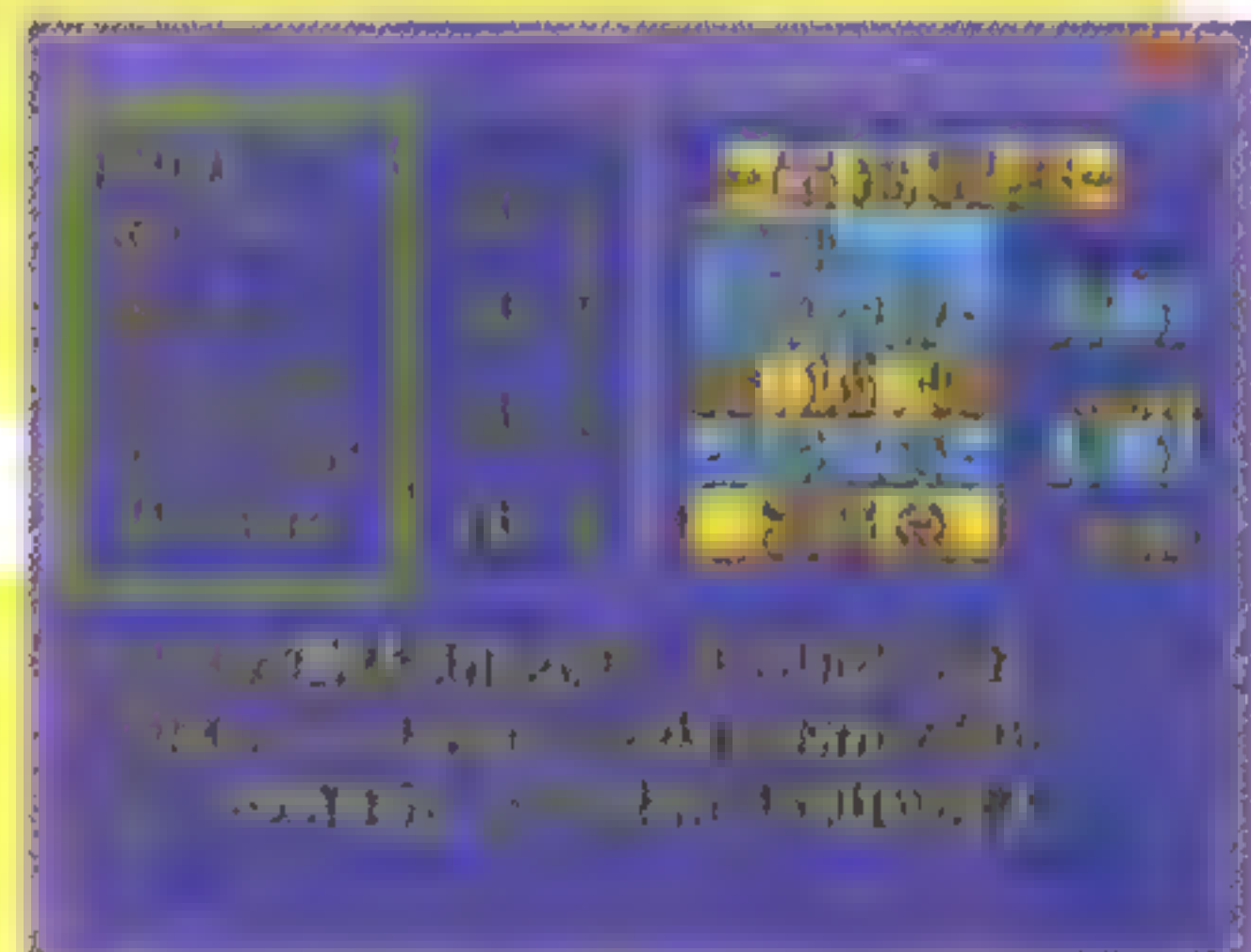
③ トレーニング中、SELECTボタンでトレーニングが終了します。

◆チャレンジモード

① **+**ボタンで文字を選び、**A**ボタンで決定。
プレイヤーの名前を入力(3文字まで)します。



② **+**ボタンでチャレンジ項目を選び、**A**ボタンで決定。

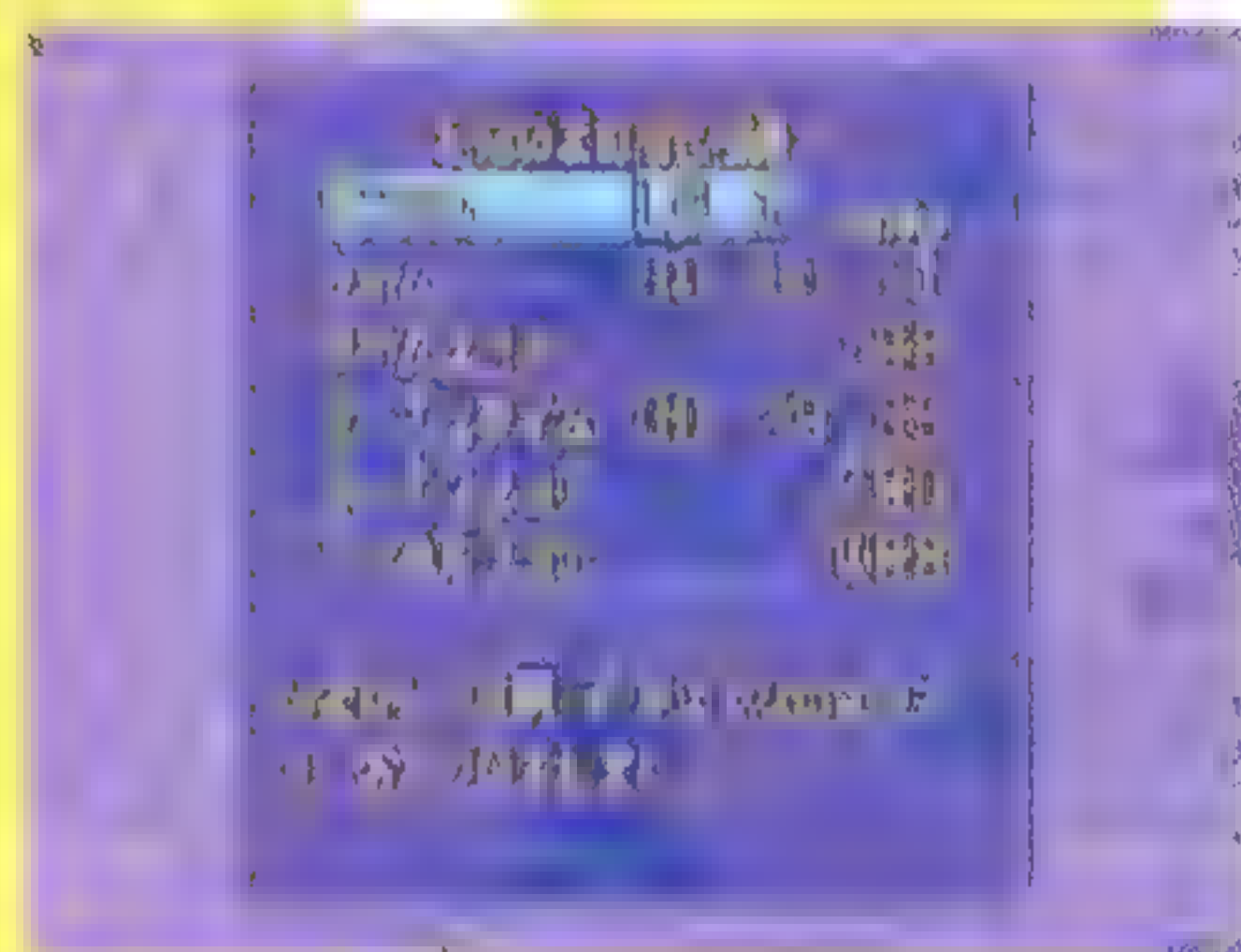


★各モードのハイスコアが出ると最高記録のウィンドウに記録されます。

① **+**ボタンでゲームレベル(1~4)を選び、**A**ボタンで決定します。

② クリア後、結果表示とメッセージが表示されます。

★エディット設定できるのはキーコンフィグ、カーソルチェンジだけです。



▶ チャレンジモードのルール

●ドリブル、パス、シュート、ディフェンス、コーナーキック、フリーキックをなるべく早くクリアするタイムアタックゲームです。タイムが早いほどポイントが高くなります。

●各項目、タイムアタック終了後、ボーナスチャンスとして30秒間にシュートを決めます。シュートが決まると30点、そしてボーナスタイムの残りがポイントとして追加されます。

●タイムアタック後のポイントとボーナスポイントをたしたものがスコアとなります。

★プレイヤーの操作は(P.26~31)をごらんください。

★2PコントローラのSELECT、START、**L**、**R**で記録を初期化することができます。

ゲームの設定、難度が設定できます。

- ① ゲームモード選択画面でオプションにカーソルを合わせ、**A**ボタンで決定します。
- ② **+**ボタンで項目を選び、**A**ボタンで決定します。

オプション画面の操作

+ボタン $\leftarrow\rightarrow$ で設定の変更します。

- ゲームレベル・・・ゲームの難度を1(やさしい)～5(難しい)に設定できます。
- 試合時間・・・試合(ハーフ)時間を3、5、7分に設定できます。
- 実況セレクト・・・実況あり、なしに設定できます。
- サウンド・・・お持ちのテレビに合わせてステレオ、モノラルを設定してください。
- ルール・・・ルール(オフサイド、ファール)設定のあり、なしが設定できます。
- イエローカードのあり、なしが設定できます。
- Vゴール、延長戦の選択。
- 審判が選べます。カルロス(厳しい)、ハインツ(中間)、ハセガワ(甘い)ランダム(ランダムを選ぶと3人のなかのどれかが審判になります。)
- 選手名エディット・選手を好きな名前に変更できます。

選手名エディットの操作

1 L、R ボタンで地域を選び、**+** ボタンで国を選びます。**A** ボタンで決定すると、名前入力画面へかわります。

2 名前を変えたい選手を選び、**A** ボタンで決定します。

3 名前入力ウィンドウで L か R ボタンでページがめくれます。

4 **+** ボタンで文字を選び、1文字ずつ **A** ボタンで決定します。**B** ボタンを押すと、1文字ずつ消すことができます。(名前は最大8文字まで入力できます。)

5 名前の入力が終わったら、OK、キャンセルのいずれかを **+** ボタンで選び、**A** ボタンで決定します。

OK → 登録した名前を記録します。

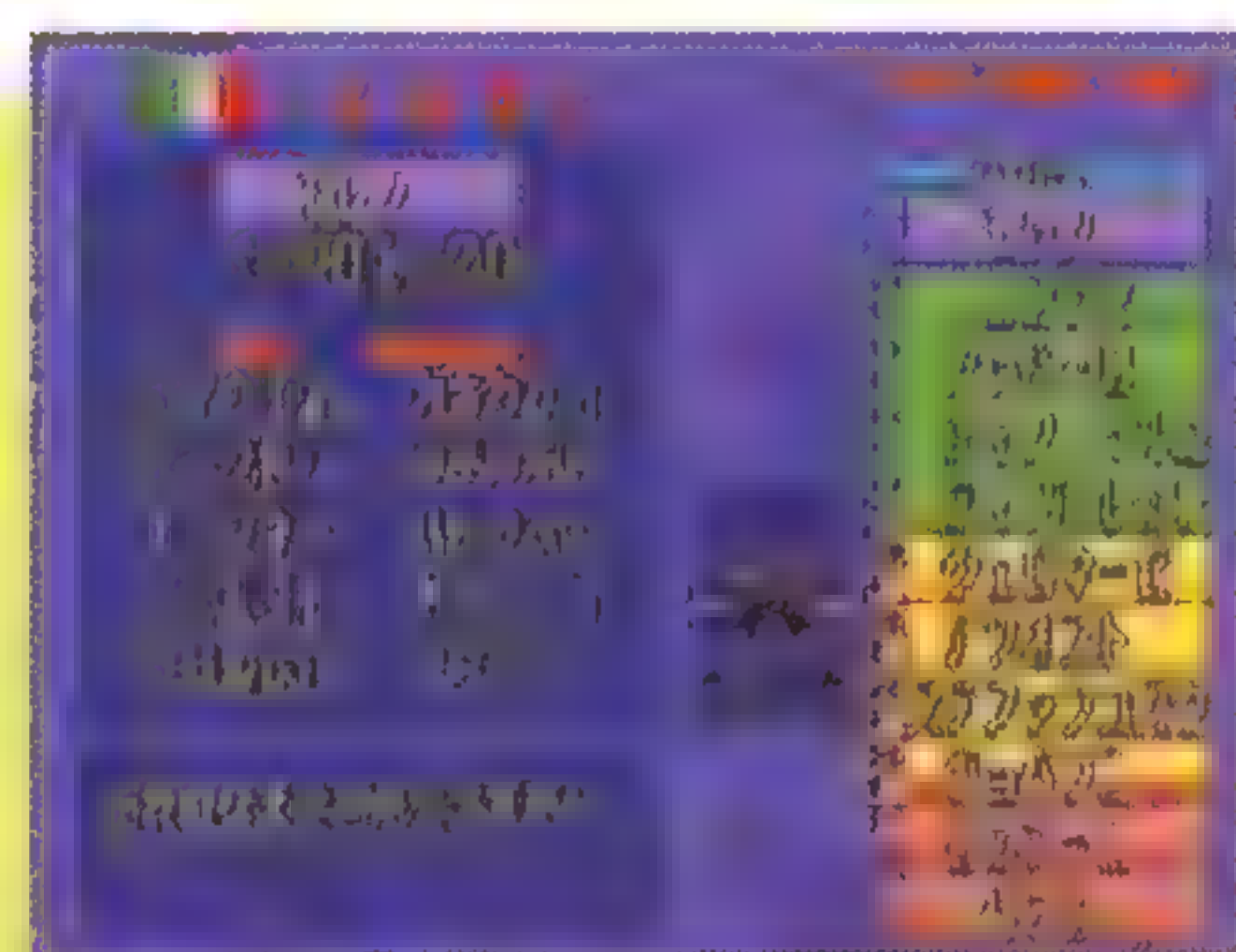
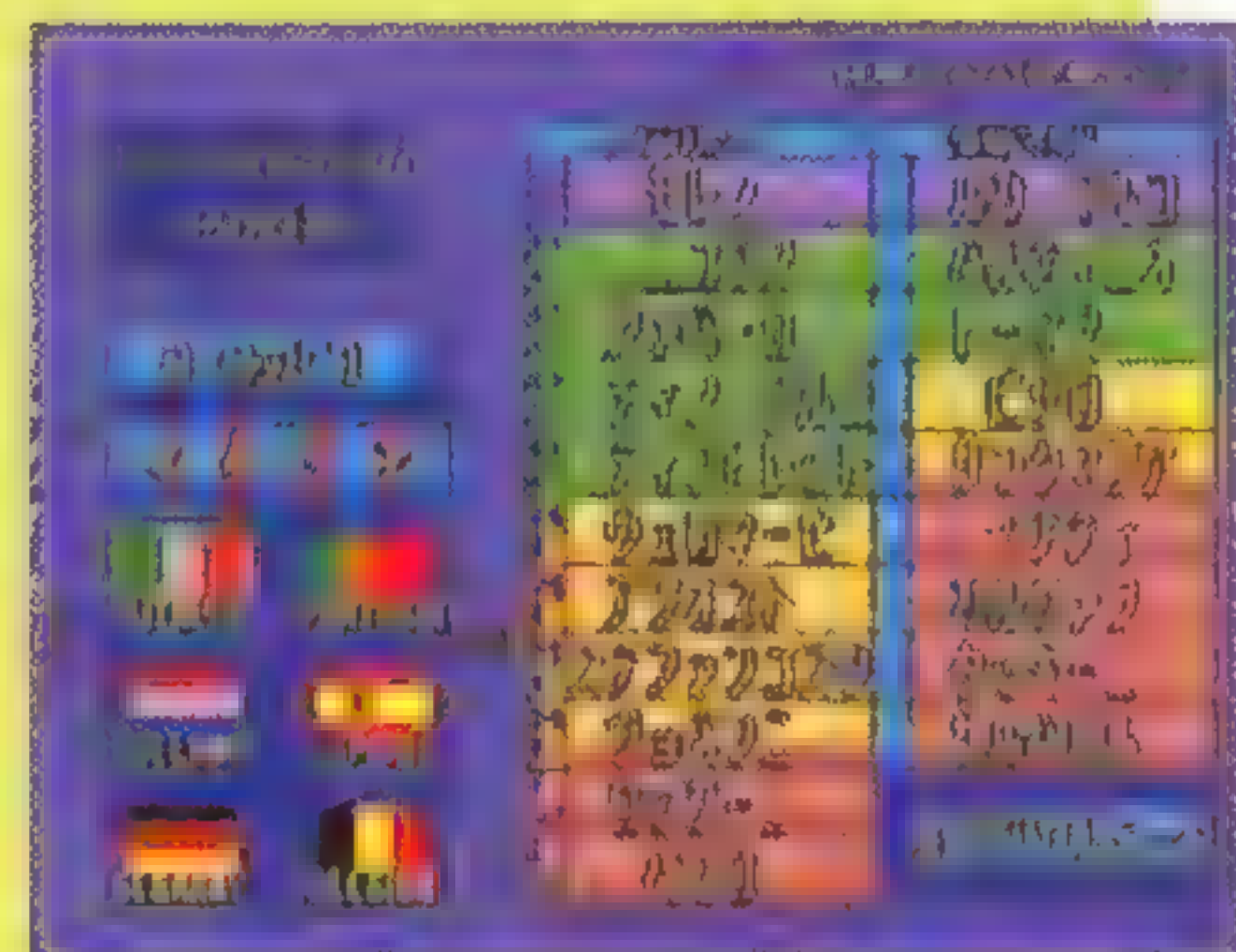
キャンセル → 設定前にもどります。

6 選手名エディットが終わったら、EXIT、セーブ、リセットのいずれかにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。

EXIT → オプション画面にもどります。

セーブ → データを記録します。

リセット → 初期設定にもどります。



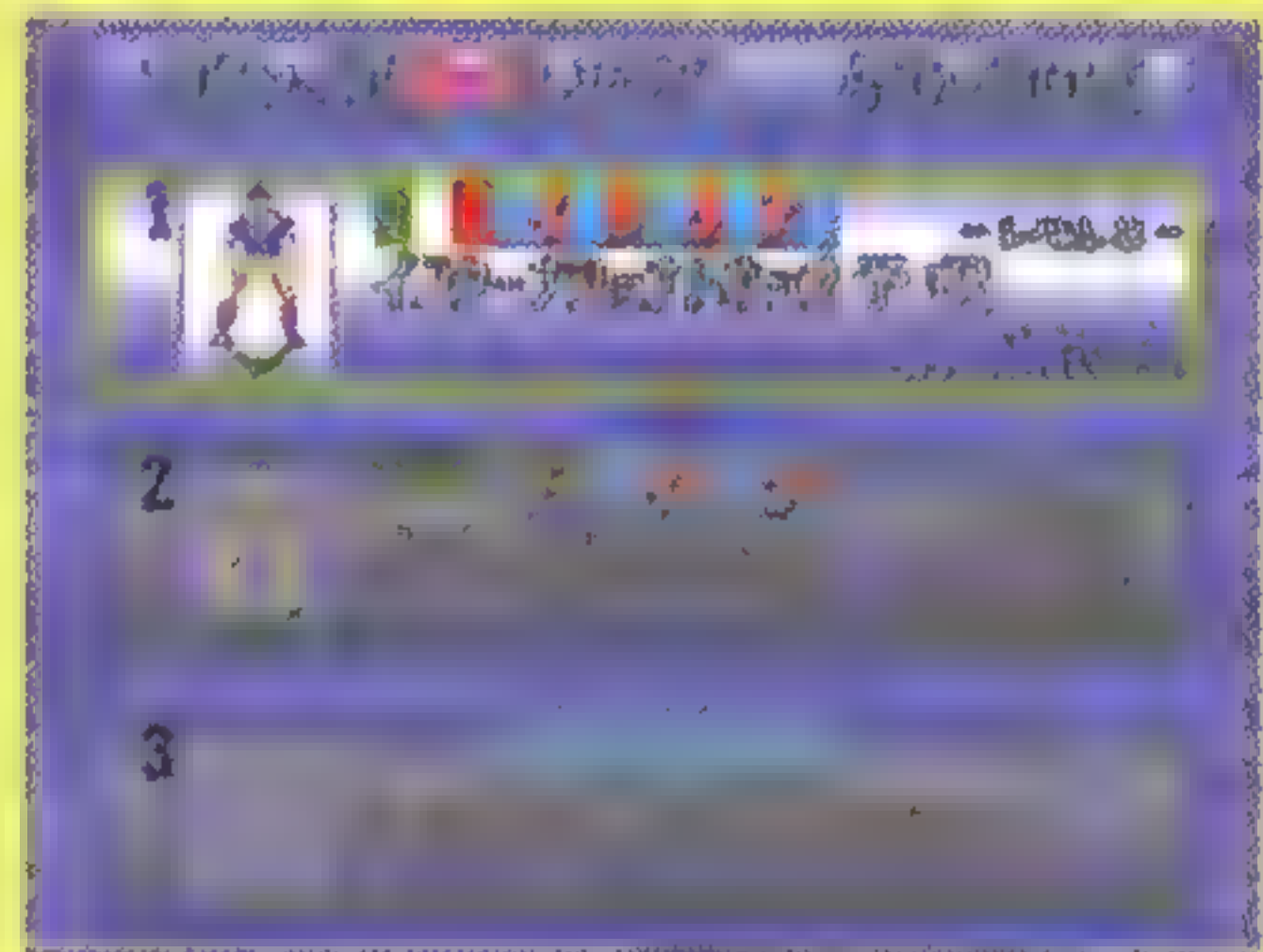
★ 選手名エディットは最大20チームまで登録可能です。

試合データをセーブできます。セーブした試合データをロードすれば、ゲームの続きをプレイできます。

◆セーブ

ミニリーグ、ミニトーナメント、インターナショナルカップ、ワールドシリーズは試合データをセーブできます。

- ① 試合が終わるとセーブ画面になります。
+ ボタンでファイルを選び、**A** ボタンで決定します。(**B** ボタンでキャンセルできます。)



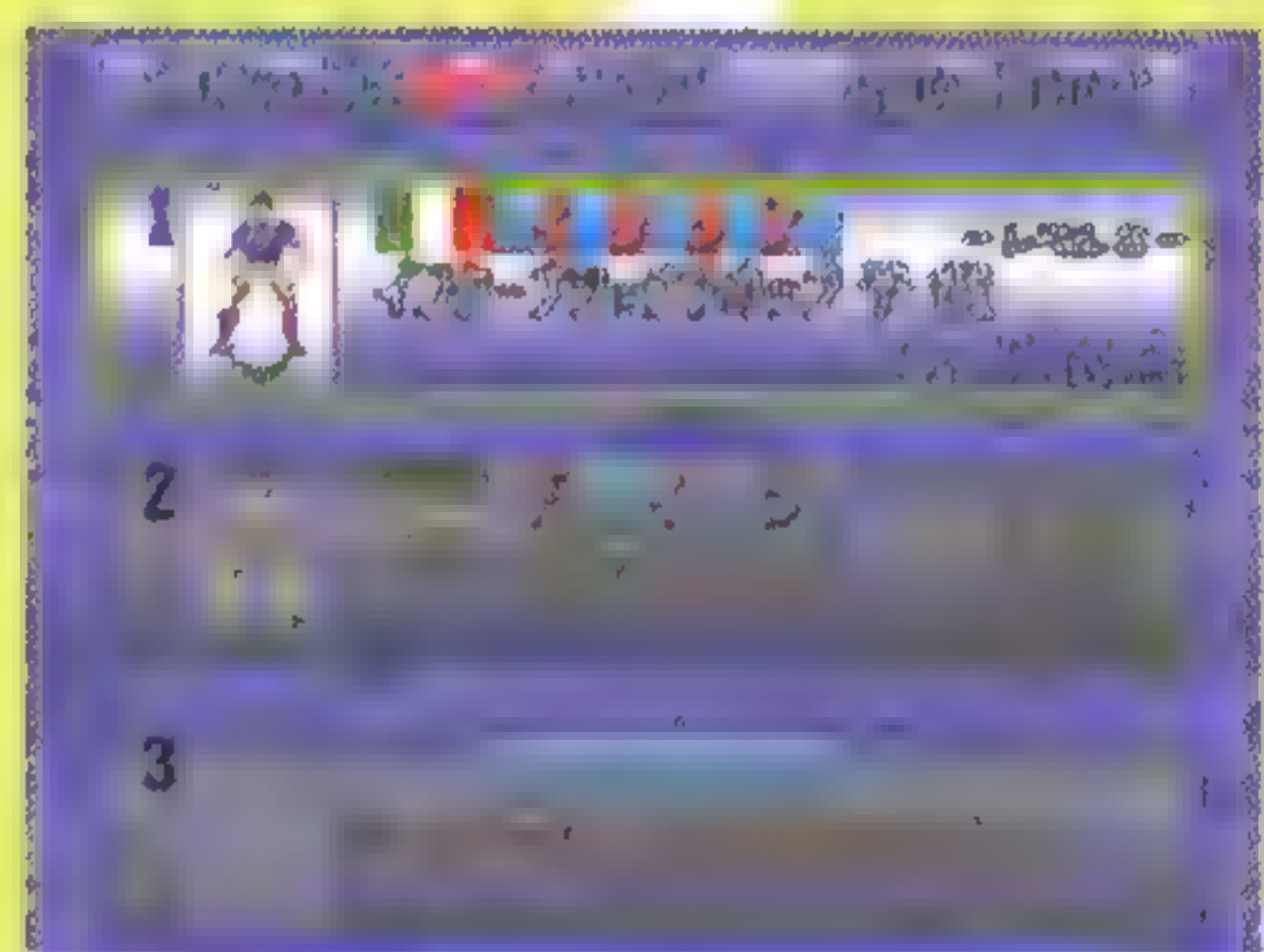
★セーブファイルは3つあります。

★トレーニングモードのセーブはベストタイムを自動的に記録します。

★選手名のセーブは選手名を変更するたびに、新しい名前がセーブされます。

◆データロード

- ① ゲームモード選択画面でデータロードにカーソルを合わせ、**A** ボタンで決定します。
- ② **+** ボタンでセーブしたファイルを選び、**A** ボタンで決定します。(**B** ボタンでキャンセルできます。)
- ③ セーブした試合の続きがプレイできます。



バッテリーバックアップ機能について

この製品のゲームデータは内蔵電池で記憶しています。内蔵電池の寿命がなくなると、記憶させていたデータが消え、データ記憶ができなくなります。このような症状が起こった場合は、内蔵電池の寿命が切れている可能性がありますので電池交換をお勧めいたします。なお、電池交換の場合は残っている記憶データもすべて消失しますのであらかじめご了承ください。詳しくは45頁の電池交換規定を参照のうえ、コナミ(株)各サービスセンターまたは、お買い上げ店にお問い合わせください。

- ファール…ゲーム中に後方からのスライディングをして相手をとらせたときにとられます。通常フィールド内では直接フリーキックとなり、ペナルティーエリア内ではペナルティーキック(P・K)になり、P・K画面に移ります。
- イエローカード、退場について…後方からのスライディングなど危険なプレイをした時、イエローカードを取られます。イエローカードが2枚になるとレッドカードになり、その場で退場となります。メンバーが6人以下になった場合、負けになります。
- キーパーへのバックパスについて…味方からキーパーへのパスは手でとることはできません。
- オフサイド…オフサイドを取られた位置から再スタートになります。

- オフサイドとは：相手の陣地でボールよりも前にいる味方の選手にパスを出すとき、その味方とゴールラインの間に相手の選手が一人しかいないとオフサイドをとられます。
 - 直接フリーキックとは：相手の反則で与えられるキックで、直接ゴールを狙ってもいいもの。
 - 間接フリーキックとは：相手の反則で与えられるキックで、蹴られたボールが一度キッカー以外のプレイヤーに触れなければ得点にならない。
 - ペナルティーキックとは：守備側の選手が自陣のペナルティーエリア内で、直接フリーキックとなる反則を犯した時に与えられるキック。
 - フリーキックとは：反則のあった場所から、相手の妨害なしとするキック。
 - コーナーキックとは：守備側の選手が最後に触れたボールがゴールラインを越えた場合のゲームの再開方法。攻撃側はゴールラインを超えた地点に近い方のコーナーエリアからキックします。
 - スローインとは：ボールがタッチラインを越えた時、最後にボールを触れた選手の相手側に与えられるプレイ再開の方法。
- 直接ゴールに入れても点数にはなりません。

しゅつじょう

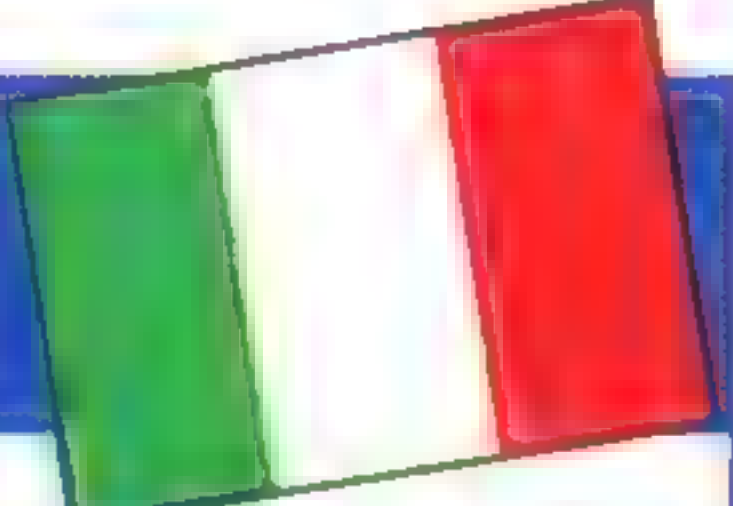
とくちょう

しょうかい

出場チームの特徴と、フォーメーションを紹介します。

ヨーロッパ 1

イタリア



せかいいちてつべき しゅび ほこ
世界一鉄壁の守備を誇る

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

オランダ



ばくはつてき こうげきりよく も
爆発的な攻撃力を持つ

こうげきがた
攻撃型
3-4-3


ドイツ



パワー、スタミナ、
スピードの力強いサッカー

こうげきがた
攻撃型
3-5-2

ポルトガル



たか ぎじゅつ
高い技術と
パスワークを持つ

こうげきがた
攻撃型
4-3-3


スペイン



こうげきてき しゅたい
攻撃的なサッカーが主体

こうげきがた
攻撃型
3-4-3

ベルギー




めい まえ
名キーパーがゴール前に
たちふさがる。

しゅびがた
守備型
4-4-2

ヨーロッパ 2

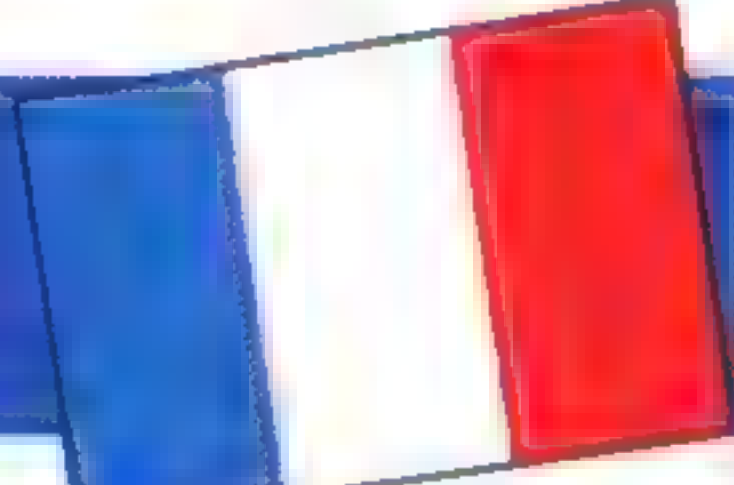
イングランド



なが
長いパスとスピードの
サッカー

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

フランス



エレガントな攻撃

こうげきがた
攻撃型
4-3-3


デンマーク



はや
早いドリブルと
ロングパス

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

アイルランド



キック&ラッシュの
サッカー

しゅびがた
守備型
4-4-2

ノルウェー



くうちゅうせん せかいいち
空中戦では世界一

しゅびがた
守備型
4-5-1

スウェーデン



たか
高さとスピードを
かね備えた攻撃

しゅびがた
守備型
4-4-2

ヨーロッパ3

クロアチア



たか こじんぎ も
高い個人技を持つ
ラテン的^{てき}チーム

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

ロシア



ひ
火のような
カウンター^{こうげき}攻撃

しゅびがた
守備型
5-3-2


ルーマニア



げいじゅつてき
芸術的なカウンター^{こうげき}攻撃

こうげきがた
攻撃型
4-5-1

スイス



かた
堅いラインディフェンス

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

ギリシャ



さいきんちから
最近力をつけてきた
チーム

しゅびがた
守備型
4-4-2

ブルガリア




い
スタミナを生かした
サッカー

こうげきがた
攻撃型
4-3-3

アジア


日本



しゅんびん い
俊敏さを生かした
サッカー

こうげきがた
攻撃型
3-5-2

韓国



しゅんそく い
駿足を生かした
はや
早いサッカー

こうげきがた
攻撃型
3-5-2

中国



そしきてき
組織的なプレイ

こうげきがた
攻撃型
4-4-2


サウジアラビア



スピーディーな
カウンター

しゅびがた
守備型
4-4-2

ウズベキスタン



なか とうかく
アジアの中で頭角を
あらわ
現してきたチーム

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

アラブ首長国連邦 (U.A.E)

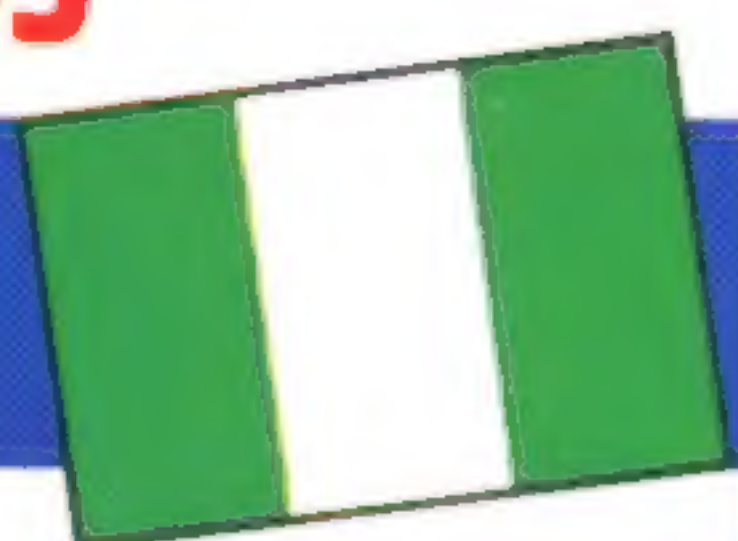


しゅちようこくれんぱう
超守備的に
ちょうしゅびてき
カウンターを狙う^{ねら}

しゅびがた
守備型
5-3-2

きた ちゅうべい
北、中米、アフリカ

ナイジェリア



アフリカンパワー
サッカー

こうげきがた
攻撃型
3-5-2

カメルーン



はげ
激しいプレイから
カウンター

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

モロッコ



スピーディーなサッカー

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

アメリカ



いっばつ
一発のカウンター狙い

しゅびがた
守備型
4-4-2

カナダ



しゅびてき
守備的なプレーから
カウンター

しゅびがた
守備型
4-4-2

メキシコ



たか こうげきりよく も
高い攻撃力を持つ

こうげきがた
攻撃型
3-4-3

みなみ
南アメリカ

ブラジル



せかいさいきょう
世界最強のサッカー王国

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

アルゼンチン



スピードと
ドリブルのチーム

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

コロンビア



こま まわ
細かなパス回しで
あいて くず
相手を崩す

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

ウルグアイ



ゆうしょうけいけん も きょうごう
優勝経験を持つ強豪

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

パラグアイ



こじんぎしゅたい
個人技主体のサッカー

こうげきがた
攻撃型
4-4-2

ボリビア



なんべいちく
南米地区のダークホース

こうげきがた
攻撃型
3-5-2

でんちこうかんきてい 電池交換規定

「カセット内蔵バッテリーバックアップ用電池交換について」

1. 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合は以下の規定にもとづき電池交換をいたします。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
 - (1) 発売日より1年間は無償にて電池交換いたします。
 - (2) 発売日より1年間以上経過した場合の電池交換は有償交換となります。
2. 発売日より1年間以内でも次の場合は有償となります。
 - (1) 使用上の誤り、不当な修理や改造による電池消耗。
 - (2) お買い上げ後の移動、輸送、落下などによる電池消耗。
 - (3) 火災、地震、風水害、落雷、その他天災地変、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗。
3. カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
4. 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたらコナミ(株)、各サービスセンターにご連絡ください。

■修理依頼先：コナミ株式会社

東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
TEL 03-3234-8768 (直)

大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
TEL 06 - 334-0335 (直)

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

〈使用上のお願い〉

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 3) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 5) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。



注意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして
1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、
接続しないでください。

コナミ株式会社

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

東京サービスセンター 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-3234-8768(直)

大阪サービスセンター 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06- 334-0335(直)

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室

コナミホットライン

☎フリーダイヤル0120-086-573

営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。